

บทที่ 3 : Step Panel

Step Panel เมนูสำหรับจัดการไฟล์วิดีโอ

ดังที่กล่าวไว้แล้วในบทที่ 2 ว่า Step Panel คือเมนูคำสั่งสำหรับจัดการไฟล์วิดีโอ อันประกอบไปด้วย พาเนล Capture, Edit, Effect, Overlay, Title, Audio, และ Share และพอจะทราบถึงการทำงานโดยรวมของแต่ละพาเนลไปบ้างแล้ว ต่อไปจะกล่าวถึงรายละเอียดการทำงานของแต่ละพาเนลโดยเริ่มจาก Panel Capture

Panel Capture

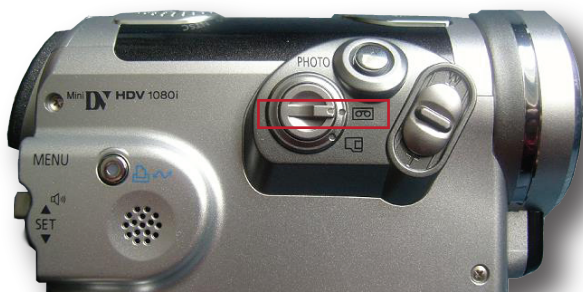
เป็นพาเนลที่ใช้สำหรับนำภาพจากกล้องวิดีโอหรือคลิปวิดีโอจากแหล่งต่างๆ เข้ามาเก็บไว้ในฮาร์ดดิสก์คอมพิวเตอร์เพื่อใช้ในการตัดต่อ ซึ่งมีด้วยกัน 3 วิธีดังนี้

1. Capture Video (นำภาพที่ถ่ายจากกล้องวิดีโอมาเก็บลงฮาร์ดดิสก์)

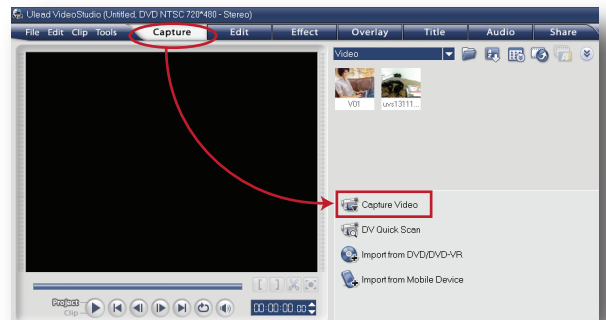
1. เปิดโปรแกรม Ulead VideoStudio 11 Plus ขึ้นมา เลือกทำงานที่ใหม่ VideoStudio Edit



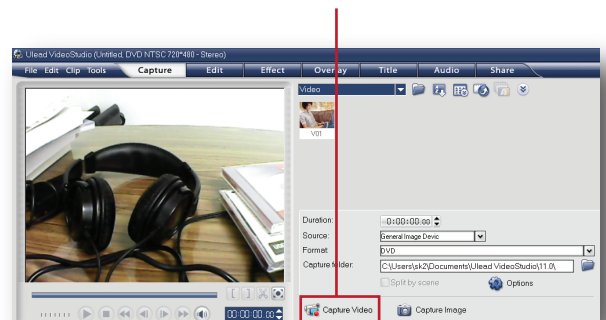
2. เชื่อมต่อกล้องวิดีโอกับคอมพิวเตอร์เข้าด้วยกันผ่านสาย IEEE-1394 จากนั้นเลื่อนสวิตช์ของกล้องวิดีโอให้อยู่ที่โหมด Play



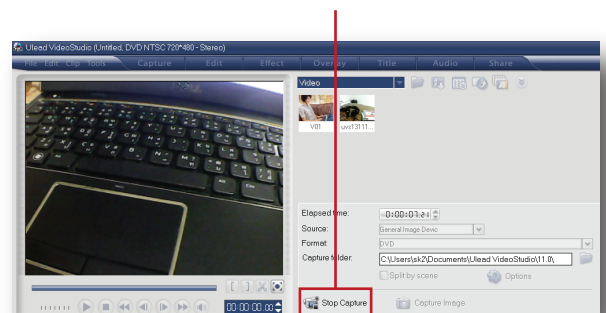
3. คลิกที่ Panel Capture แล้วคลิกปุ่ม Capture-Video



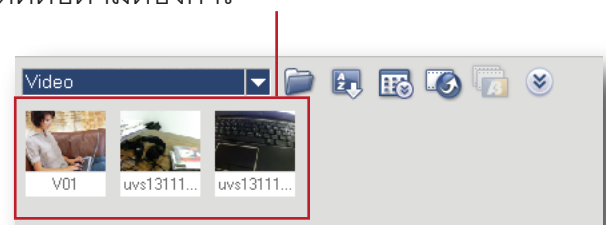
4. จะปรากฏภาพจากกล้องวิดีโอขึ้นที่ Preview-Window จากนั้นคลิกที่ปุ่ม Capture Video เพื่อบันทึกลงฮาร์ดดิสก์ สังเกตจะเห็นตัวเลขแสดงเวลาวิ่งไปเรื่อยๆ ขณะทำการ Capture



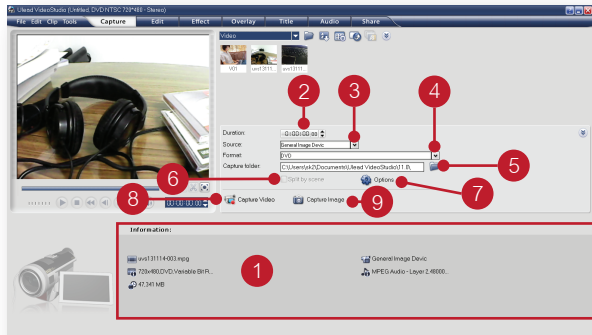
5. หยุดการบันทึก ให้กดปุ่ม Stop Capture



6. ไฟล์วิดีโอจะถูกบันทึกลงฮาร์ดดิสก์และแสดงไว้ใน Video Library (คลังวิดีโอ) เพื่อรอนำไปตัดต่อตามต้องการ



กลับไปดูข้อที่ 3 เมื่อคลิกที่ปุ่ม Capture Video แล้ว บนหน้าต่าง Option Panel จะมีแถบเมนูคำสั่งต่างๆ เพิ่มขึ้นมาให้เลือกใช้งานดังนี้



1. **Information** : แสดงรายละเอียดของไฟล์วิดีโอ ได้แก่ชื่อไฟล์, ขนาด, รูปแบบ, ระบบภาพและเสียง
2. **Duration** : แสดงเวลาที่ Capture
3. **Source** : แสดงแหล่งจ่ายสัญญาณที่รับเข้ามา เช่น จากกล้องวิดีโอ หรือจากแหล่งจ่ายสัญญาณอื่นๆ
4. **Format** : เลือกรูปแบบไฟล์ที่ต้องการบันทึกเช่น AVI, MPEG, VCD, SVCD, และ DVD เป็นต้น
5. **Capture Folder** : เลือกโฟลเดอร์สำหรับเก็บไฟล์
6. **Split by scene** : แบ่งการจัดเก็บไฟล์ออกเป็น ส่วนๆ โดยอัตโนมัติ
7. **Options** : เมนูสำหรับแก้ไขค่าต่างๆในการ Capture
8. **Capture Video** : ปุ่มเริ่มการ Capture
9. **Capture Image** : ปุ่ม Capture วิดีโอให้เป็นภาพนิ่ง

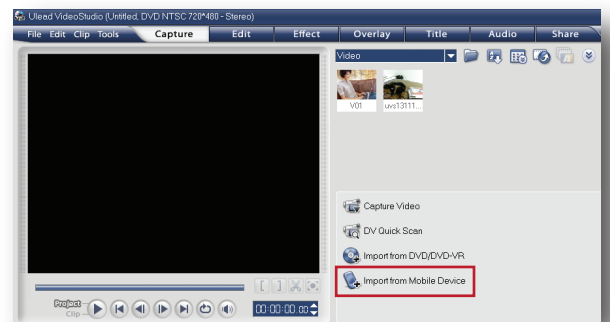
2. Import form Mobile Device

(นำคลิปที่ถ่ายจากมือถือเก็บลงฮาร์ดดิสก์)

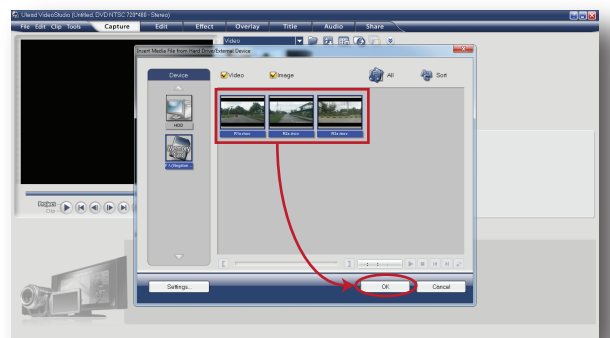
ปัจจุบันโทรศัพท์มือถือเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของเรามาก และนับเป็นปัจจัยหลักสำหรับมนุษย์อีกปัจจัยหนึ่งก็ว่าได้ โทรศัพท์มือถือถูกพัฒนาให้สามารถทำอะไรได้หลายอย่าง ทั้ง

เป็นกล้องถ่ายภาพที่มีความละเอียดสูง เป็นกล้องวิดีโอที่ถ่ายภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องโดยยาวนานและความละเอียดของภาพที่สูงขึ้นไม่แพ้กล้องวิดีโอหลัก ฉะนั้นโทรศัพท์เครื่องเดียวจึงเหมือนมีทั้งกล้องถ่ายภาพและกล้องถ่ายวิดีโอคุณภาพสูงรวมกัน

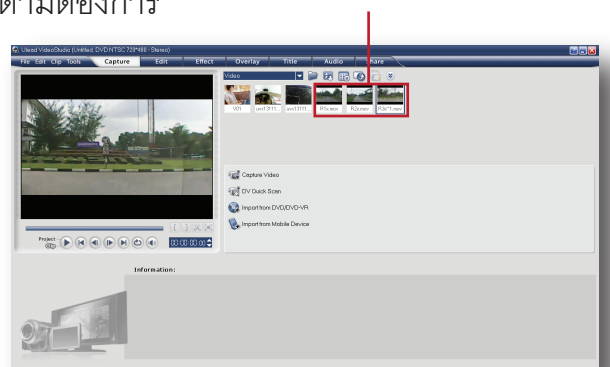
การนำภาพถ่ายหรือคลิปวิดีโอที่ถ่ายจากมือถือมาใช้ตัดต่อกับโปรแกรม Ulead ไม่ใช่เรื่องยาก ทำได้โดยเชื่อมต่อมือถือและคอมพิวเตอร์เข้าด้วยกัน จากนั้นคลิกเลือกเมนู Import form Mobile Device



จะปรากฏหน้าต่าง Insert Media File from Hard-Drive/External Device ขึ้นมา เลือกคลิปที่ต้องการใช้งาน แล้วกดปุ่ม ok



คลิปที่เลือกก็จะถูกเก็บลงฮาร์ดดิสก์และแสดงไว้ใน Video Library (คลังวิดีโอ) เพื่อรอนำไปตัดต่อตามต้องการ



Panel Edit

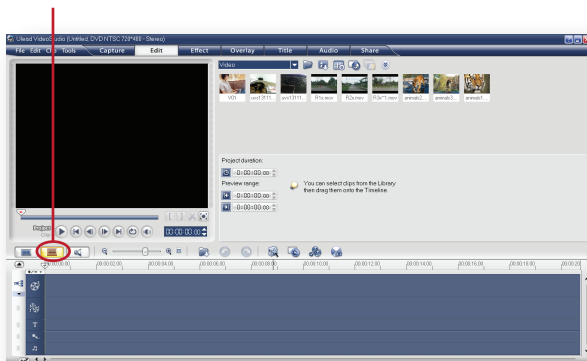
(คลังวิดีโอและพาเนลสำหรับตัดต่อ)

เป็นพาเนลที่ใช้สำหรับตัด/ต่อ โดยคลิกวิดีโอที่ได้จากกระบวนการ Capture Video, Import-Form Mobile Device, หรือจากการ Load Video จะถูกจัดเก็บไว้ในคลังวิดีโอ (Video Library) เมื่อจะนำมาตัด/ต่อ สามารถทำได้โดย

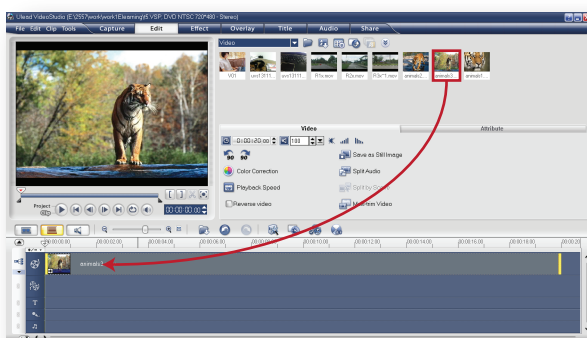
1. ให้คลิกที่ Panel Edit จากนั้นคลิกปุ่ม Gallery เลือกเป็น Video โปรแกรมจะแสดงวิดีโอที่อยู่ในคลังวิดีโอขึ้นมาทั้งหมด



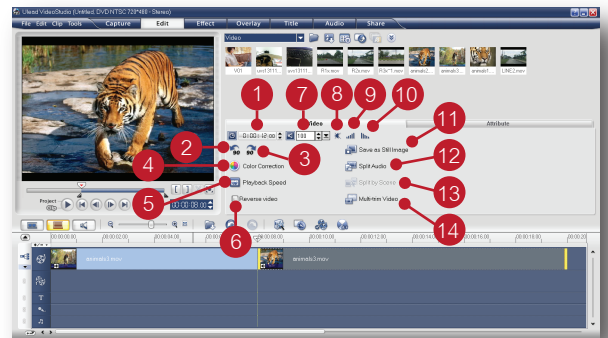
2. คลิกให้แสดงมุมมองแบบ Timeline View



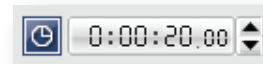
3. เลือกคลิปวิดีโอที่ต้องการในคลังวิดีโอ แล้วลากคลิปดังกล่าวมาวางบน Video Track ดังภาพ



และสามารถปรับแต่งคุณสมบัติเพิ่มเติมให้กับคลิปวิดีโอดังกล่าวได้ที่ Option Panel ดังนี้

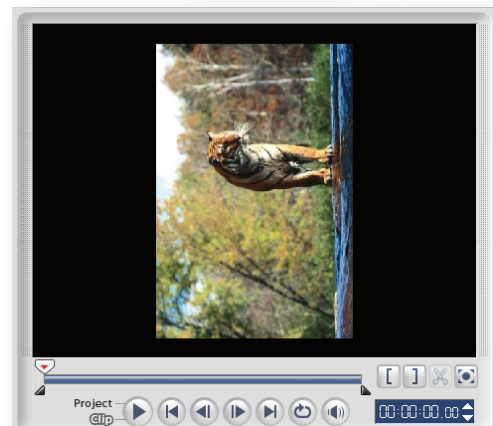


1. Video Duration : ส่วนแสดงเวลาของคลิป

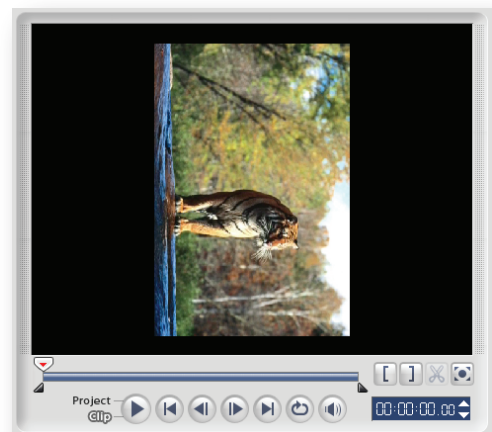


2. Rotate Video 90 Degrees Counterclockwise : หมุนวิดีโอ 90° ทวนเข็มนาฬิกา

3. Rotate Video 90 Degrees clockwise : หมุนวิดีโอ 90° ตามเข็มนาฬิกา

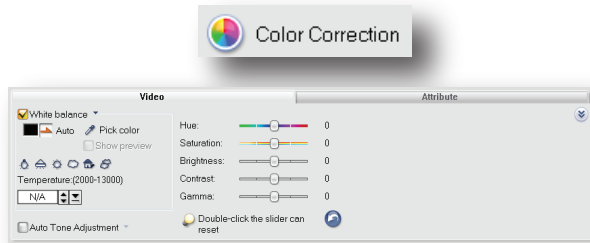


แสดงตัวอย่างหมุนวิดีโอ 90° ทวนเข็มนาฬิกา

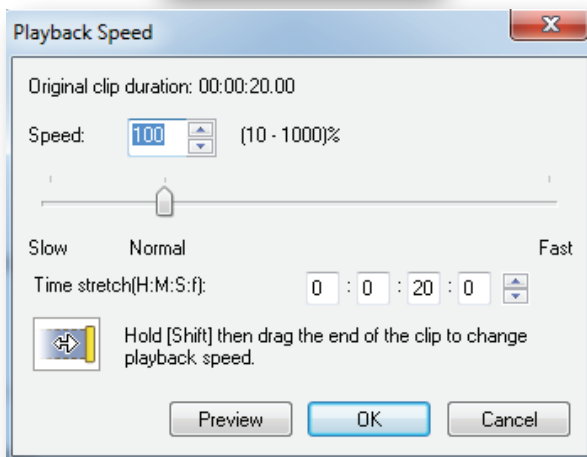
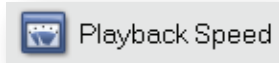


แสดงตัวอย่างหมุนวิดีโอ 90° ตามเข็มนาฬิกา

4. *Color Correction* : ใช้ปรับแต่งสีสັນให้กับ คลิปวิดีโอ ประกอบด้วย, Gamma, Contrast, Hue, Brightness, เป็นต้น



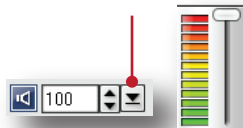
5. *Playback Speed* : เพิ่ม/ลด ความเร็วของคลิป โดยค่าปกติอยู่ที่ 100% และสามารถกำหนดให้ช้า หรือเร็วได้ตั้งแต่ 10 - 1000%



6. *Reverse video* : ให้เล่นจากหลังมาหน้า



7. *Clip volume* : เพิ่ม/ลด ระดับเสียง คลิปเพื่อลดหรือเพิ่มระดับเสียงได้ตั้งแต่ 0-500%



8. *Mute* : ปิดเสียง

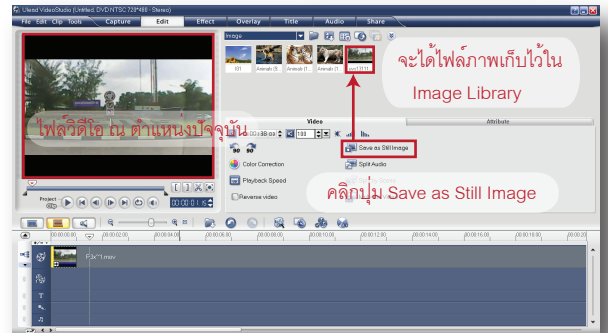
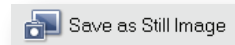


9. *Fade-in* : ค่อยๆเพิ่มระดับเสียงขึ้น

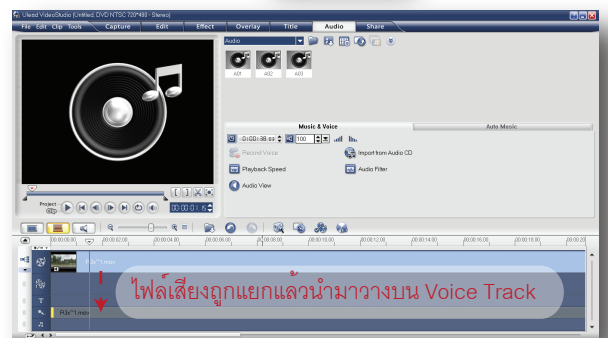
10. *Fade-Out* : ค่อยๆลดระดับเสียงลง



11. *Save as Still Image* : บันทึกเฟรมที่กำลัง แสดง ให้เป็นไฟล์ภาพและจัดเก็บไว้ในคลังภาพ (Image Library)



12. *Split Audio* : แยกเสียงออกจากคลิปวิดีโอ อย่างอิสระ



13. *Split by Scene* : ตัดแบ่งคลิปออกเป็นฉากๆ

14. *Multi-trim Video* : หน้าที่ต่างไว้สำหรับดูคลิป วิดีโอที่ละเอียดขึ้นมองเห็นเป็นเฟรมต่อเฟรม และสามารถกำหนดช่วงเวลาที่ต้องการให้แสดงได้

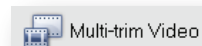
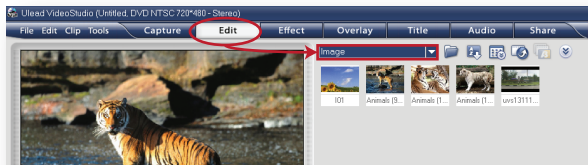


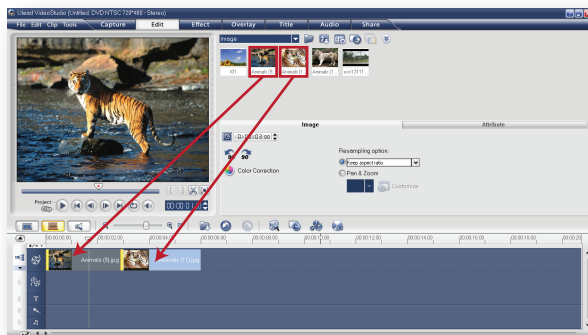
Image Library (คลังภาพ)

นอกจากคลังวิดีโอแล้ว ก็ยังมีคลังเก็บภาพสำหรับนำมาใช้เป็นส่วนประกอบในการตัดต่ออีกด้วย สามารถเรียกใช้งานได้โดย

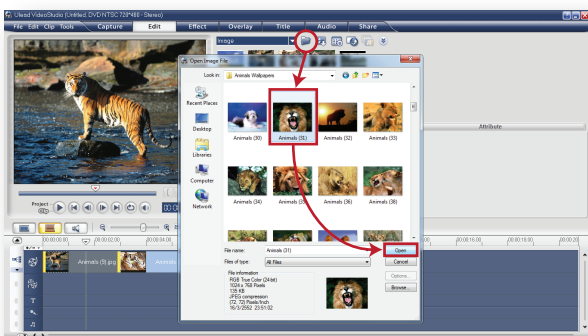
1. คลิกเลือก Panel Edit คลิกปุ่ม Gallery เลือกเป็น Image ภาพในคลังเก็บภาพก็จะแสดงขึ้นมา



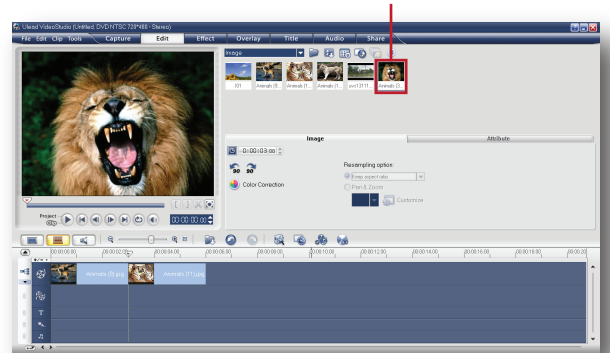
2. เลือกภาพที่ต้องการแล้วลากมาวางบน Video-Track



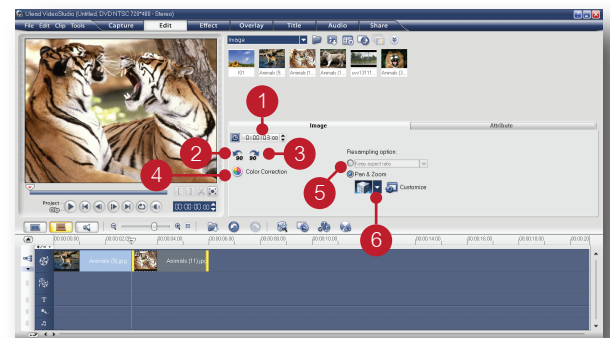
3. หากต้องการนำภาพอื่นๆ เข้ามาเก็บในคลังภาพ สามารถทำได้โดยคลิกที่ปุ่ม Load Image (สัญลักษณ์รูปแฟ้ม) จากนั้นจะปรากฏหน้าต่าง Open Image File ขึ้นมา ให้เลือกภาพที่ต้องการแล้วกดปุ่ม Open



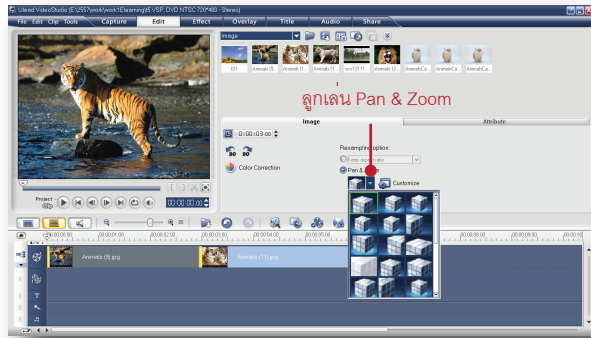
4. ภาพที่เลือกไว้จะถูกนำเข้ามาเก็บยังคลังภาพ (Image Library) พร้อมนำไปใช้งานต่อไป



ปุ่มควบคุมเพิ่มเติมที่ปรากฏขึ้นมาเมื่อเราเรียกใช้คลังภาพ (Image Library) มีดังนี้



1. *Image Duration* : แสดงเวลาของภาพ
2. *Rotate Image 90 Degrees Counterclockwise* : หมุนภาพ 90° ทวนเข็มนาฬิกา
3. *Rotate Image 90 Degrees clockwise* : หมุนภาพ 90° ตามเข็มนาฬิกา
4. *Color Correction* : ใช้ปรับแต่งสีสັນให้กับคลิปภาพ ประกอบด้วย, Gamma, Contrast, Hue, Brightness, เป็นต้น (ปรับแต่งลักษณะเดียวกับ Video Library)
5. *Resampling Option* : กำหนดขนาดรูปภาพ
 - Keep aspect ratio* : คงขนาดเดิมเอาไว้,
 - Fit to Project* : ปรับขนาดให้พอดีกับ Project ที่สร้างขึ้น
6. *Pan & Zoom* : ใส่ลูกเล่นการ Pan และการ Zoom ภาพ มีลูกเล่นให้เลือกใช้งานมากมาย

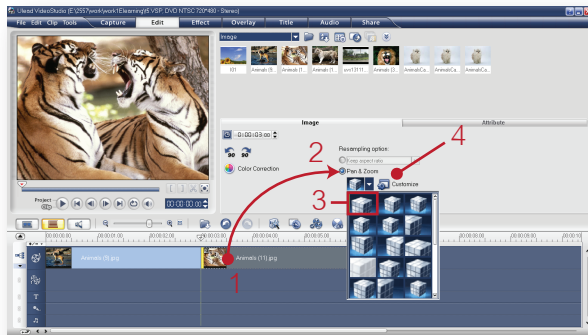


ตัวอย่างการใช้ลูกเล่น Pan & Zoom

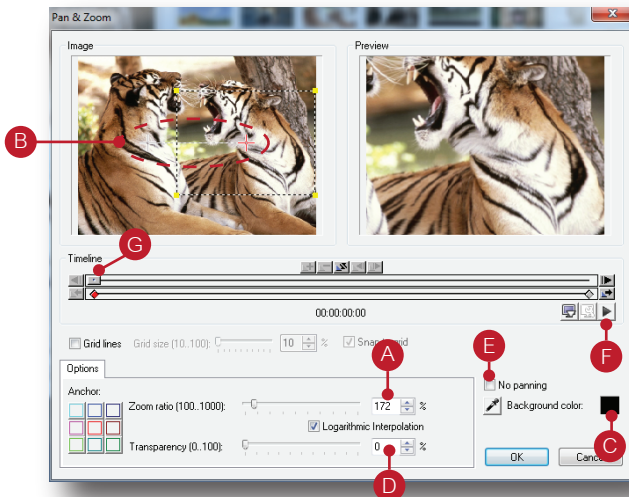
1. ที่ Timeline คลิกภาพที่ต้องการใส่ลูกเล่น Pan & Zoom

2. คลิกเลือก Pan & Zoom

3. คลิกเลือกแบบที่ต้องการ แล้วคลิกเมาส์บนพื้นที่ว่างของโปรแกรม ลูกเล่น Pan & Zoom ที่เลือกไว้จะถูกใส่ลงบนภาพตามต้องการ



4. ถ้าต้องการปรับแต่งการ Pan & Zoom ทำได้โดยคลิกที่ Icon Customize จากนั้นจะปรากฏหน้าต่าง Pan & Zoom ขึ้นมา โดยมีคุณสมบัติการปรับแต่งดังนี้



A. *Zoom Ratio* : กำหนดสัดส่วนที่ต้องการให้ภาพแสดง

B. กำหนดจุดเริ่มและจุดสิ้นสุดในการ Pan ภาพ

C. *Background Color* : กำหนดสีพื้นหลัง

D. *Transparency* : กำหนดความโปร่งใส

E. *No Panning* : หยุดใช้การ Pan ภาพ

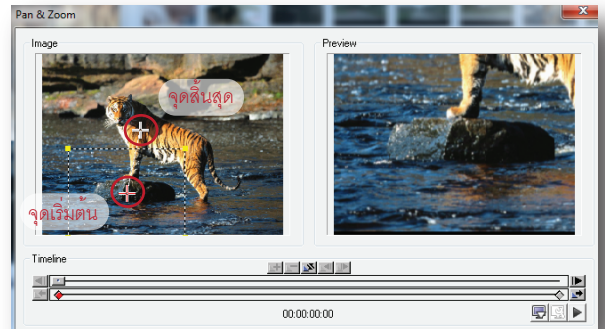
F. *Play* : เล่นภาพตัวอย่างก่อนนำไปใช้

(แสดงผลในจอ Preview)

G. *Heading* : ตัวบอกตำแหน่ง

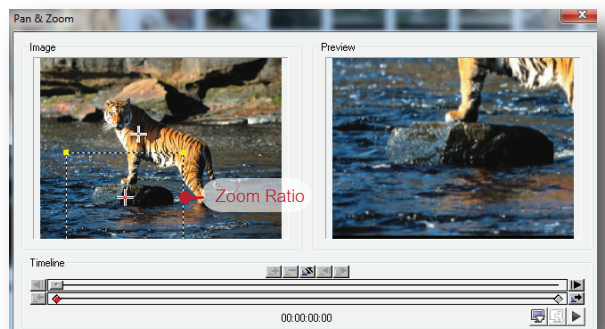
การ Pan ภาพ

ในจอ Image จะเห็นเครื่องหมายบวก 2 จุด นั่นก็คือ จุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด เราสามารถกำหนดการ Pan ภาพได้จากจุดดังกล่าว



การ Zoom ภาพ

ที่จุดเริ่มต้นจะเห็นเส้นประสีขาว สามารถย่อ/ขยาย กำหนดสัดส่วนภาพ (*Zoom Ratio*) ได้ โดยจะแสดงในช่อง Preview

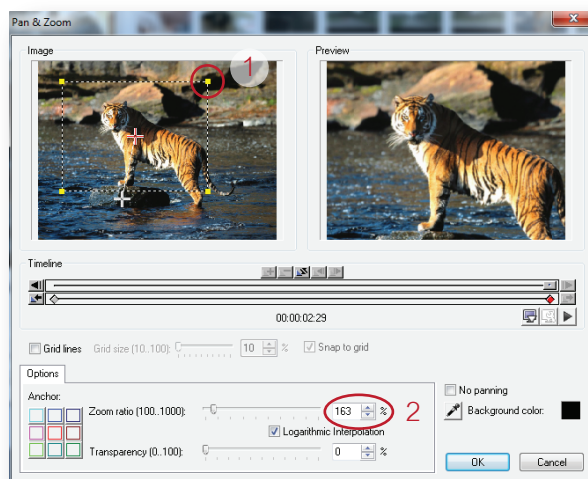


ที่จุดสิ้นสุดสามารถกำหนดสัดส่วนภาพ (Zoom Ratio) ได้เช่นเดียวกัน เมื่อต้องการ pan ภาพแบบ Zoom in ก็ให้กำหนดสัดส่วนภาพโดยให้จุดเริ่มต้นมีขนาดเล็กกว่าจุดสิ้นสุด ก็จะได้ภาพแบบ Zoom in ตามต้องการ ถาต้องการแบบ Zoom Out ก็กำหนดสัดส่วนภาพโดยให้จุดเริ่มต้นมีขนาดใหญ่กว่าจุดสิ้นสุด



การกำหนดสัดส่วนของภาพ (Zoom Ratio) สามารถทำได้ 2 วิธีดังนี้

1. แดรกเมาส์ที่จุดสี่เหลี่ยมสีเหลืองตรงมุมของเส้นประ ลากให้เล็กหรือใหญ่ขึ้นตามต้องการหรือ
2. ใส่ค่าตัวเลขที่ช่อง Zoom Ratio

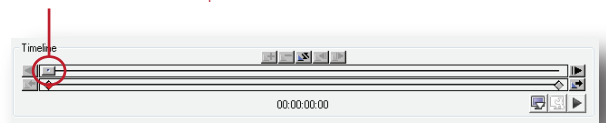


หลังจากกำหนดตำแหน่งการ Pan ภาพและกำหนดสัดส่วนของภาพ (Zoom Ratio) เสร็จแล้ว เราสามารถดูภาพตัวอย่างก่อนนำไปใช้ได้ในช่วง Preview โดยคลิกที่ปุ่ม Play

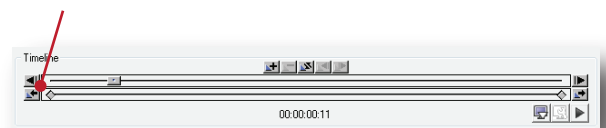


เมื่อกด Play ในช่อง Preview จะแสดงภาพตัวอย่างโดยเล่นซ้ำไปเรื่อยๆ จนกว่าจะกดปุ่ม Play อีกครั้งเพื่อหยุดการแสดงผลภาพ เมื่อต้องการแก้ไขเพิ่มเติม ให้เลื่อนตัวบอกตำแหน่ง (Heading) มาไว้ที่จุดเริ่มต้นก่อนแล้วจึงจะทำการแก้ไขได้

เลื่อน Heading มาไว้ที่จุดเริ่มต้น



หรือคลิกที่ปุ่มกลับไปยังจุดเริ่มต้นก่อน จึงจะทำการแก้ไขปรับแต่งได้ตามต้องการ



การใช้ Transparency และ Background Color

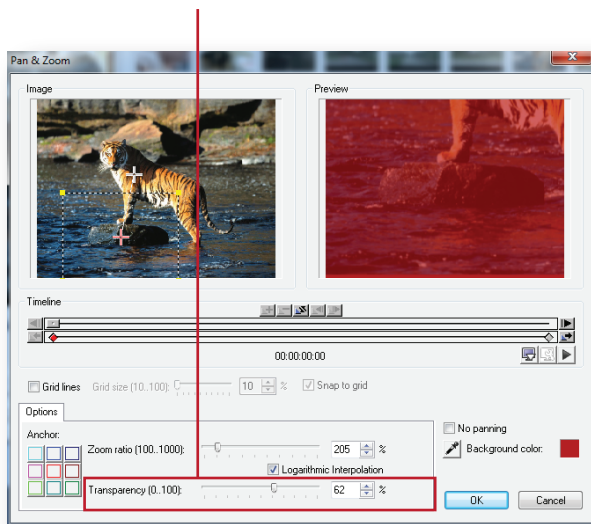
Transparency เป็นการใส่คุณสมบัติพิเศษลงบนจุดเริ่มต้นการ Pan และจุดสิ้นสุดการ Pan ลักษณะการทำงาน

การทำงานบนจุดเริ่มต้นการ Pan

จะแสดงสีที่เลือกไว้ใน Background Color จากนั้นค่อยๆโปร่งใสขึ้นทีละนิดจนเห็นเป็นภาพ

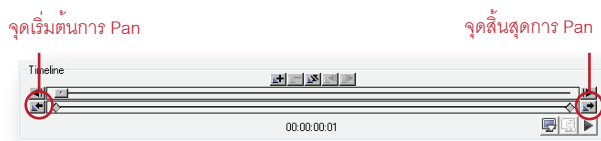
การทำงานบนจุดสิ้นสุดการ Pan

โปรแกรมจะ Pan และ Zoom ภาพตามที่ได้กำหนดไว้ เมื่อใกล้จะถึงจุดสิ้นสุด ภาพจะค่อยๆ ที่บขึ้นจนกลายเป็นสี Background Color เราสามารถใส่ Transparency พร้อมกันทีเดียวได้ทั้ง 2 จุด หรือเลือกใส่เฉพาะจุดใดจุดหนึ่งก็ได้และสามารถปรับค่าเปอร์เซ็นต์ความโปร่งใสได้ตั้งแต่ 1 - 100% หากไม่ต้องการใช้งาน Transparency ก็ให้ปรับค่าเปอร์เซ็นต์ความโปร่งใสไปที่ 0 %

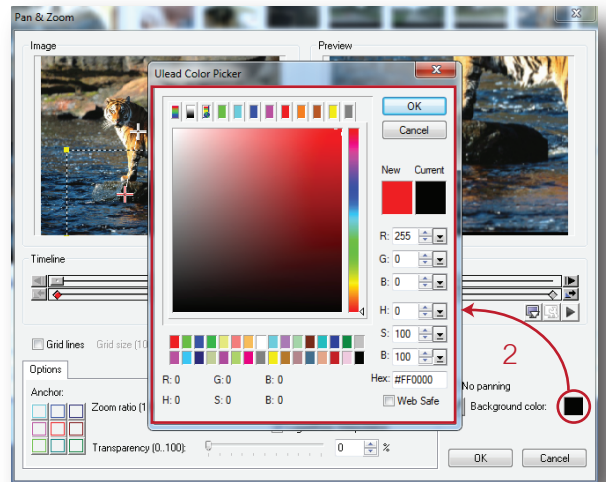


วิธีใส่ Transparency ทำได้ดังนี้

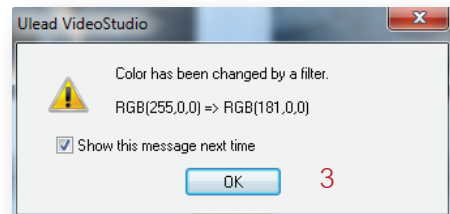
1. เลือกจุดที่ต้องการใส่ Transparency



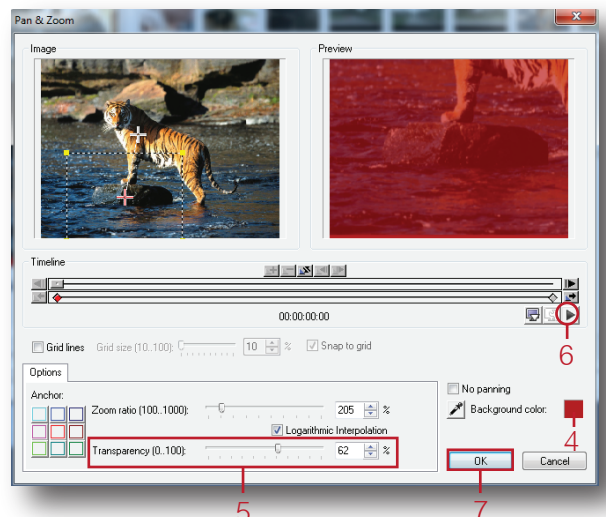
2. คลิกที่ช่อง Background Color จากนั้นจะปรากฏหน้าต่าง Ulead Color Picker ขึ้นมาเลือกสีที่ต้องการแล้วคลิก Ok



3. จะปรากฏหน้าต่างแสดงรหัสสีที่เลือกไว้ จากนั้นให้คลิกปุ่ม Ok เพื่อยืนยันการเลือกสีดังกล่าว

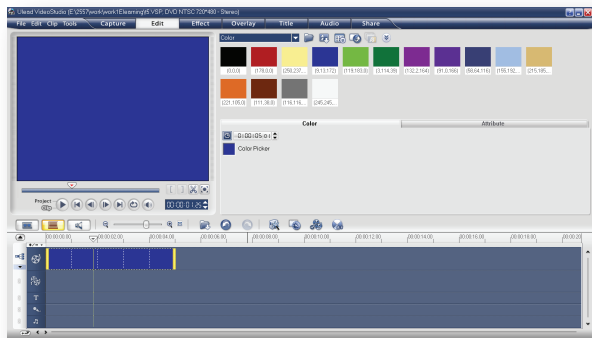


4. จะได้สีของ Background Color ตามต้องการ
5. จากนั้นให้ปรับเปอร์เซ็นต์ความโปร่งใสที่ช่อง Transparency ตามต้องการ
6. คลิกปุ่ม Play เพื่อทดลองดูภาพตัวอย่างก่อนนำออกไปใช้
7. เมื่อได้ภาพตามที่ต้องการแล้วให้คลิกปุ่ม Ok เป็นการเสร็จจิ้น

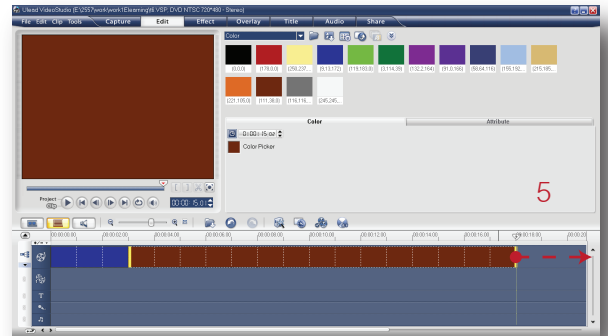


Color Library (คลังเก็บคลิปสี)

คลังสำหรับเก็บคลิปสี ลักษณะของคลิปสีคือ เป็นสี่เหลี่ยมเดียว มีหลายสีให้เลือกใช้ นิยมนำมาทำเป็น Background, ซอนภาพ, หรือนำไปประกอบใช้กับ Effects, และ Transition เป็นต้น



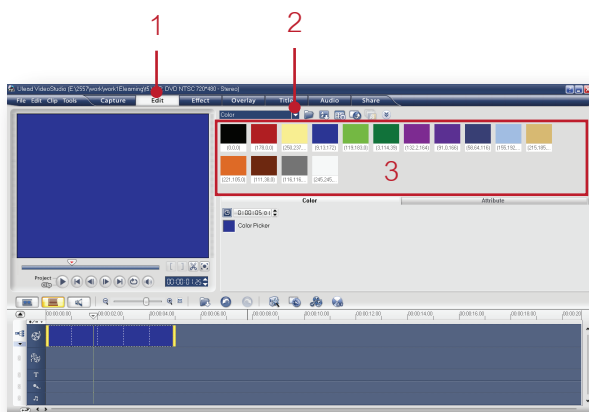
5. ที่เส้นขอบสามารถแทรกเมาส์ขยายออกไปทางด้านขวาเพื่อเพิ่มเวลาให้กับคลิปสีได้ตามต้องการ ถัดจากการลดเวลาให้แทรกเมาส์ย่อเข้าไปทางด้านซ้าย



วิธีใช้คลิปสี

เมื่อต้องการนำคลิปสีมาใช้ ทำได้โดย

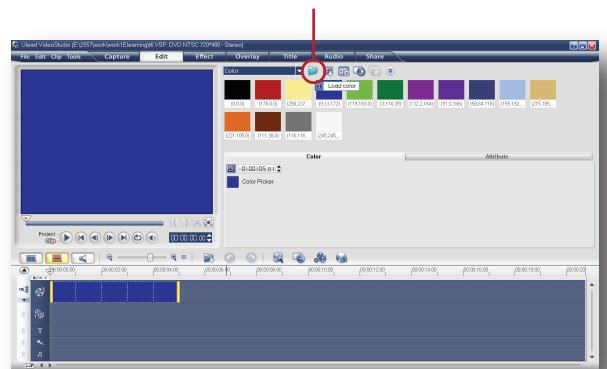
1. คลิกที่ Panel Edit
2. ที่ช่อง Gallery เลือกเป็น Color
3. คลังสีจะปรากฏขึ้นมาให้เลือกใช้งาน



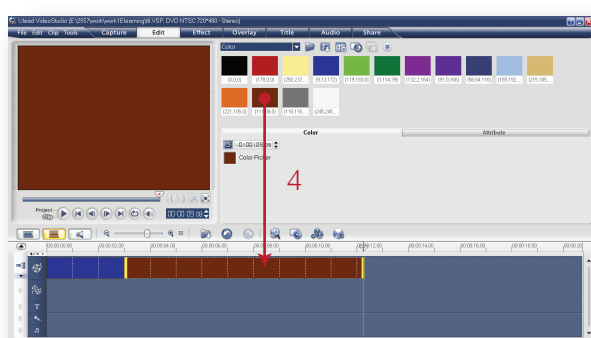
เพิ่มสีที่ต้องการเก็บไว้ในคลังสี

ถึงแม้ในคลังสีจะมีโทนสีให้เราเลือกใช้งานอยู่แล้วมากมาย เราสามารถเพิ่มสีอื่นๆที่ยังไม่มีเข้าไปในคลังสีได้ด้วยวิธีการดังนี้

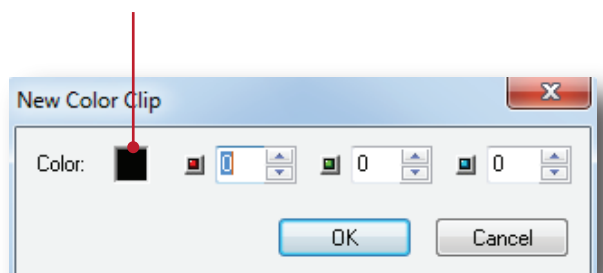
1. คลิกที่ Load Color (Icon รูปแฟ้ม)



4. ลากสีที่ต้องการลงมาวางบน Timeline



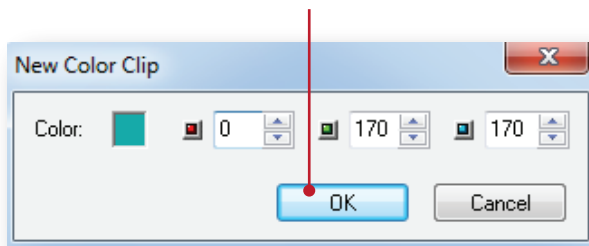
2. จะปรากฏหน้าต่าง New Color Clip ขึ้นมา จากนั้นให้คลิกที่ช่อง Color



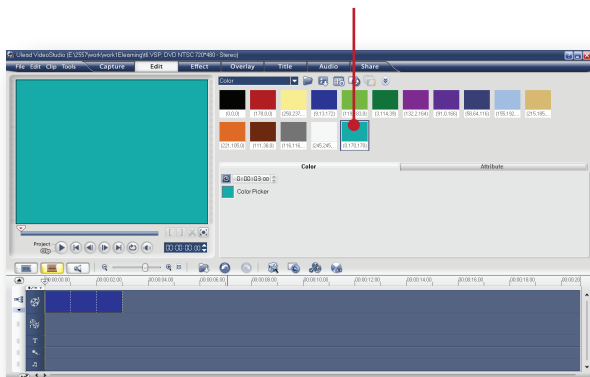
3. จะปรากฏงานสีขึ้นมาให้เราเลือกดังภาพ



4. เลือกสีที่ต้องการแล้วคลิก Ok



5. หลังจากนั้นสีที่เลือกก็จะถูกนำไปเก็บที่คลังสีตามต้องการ



6. นอกจากงานสีที่กล่าวมาแล้ว ยังมีแหล่งสีให้เราเลือกใช้งานอีกมากมายคือ

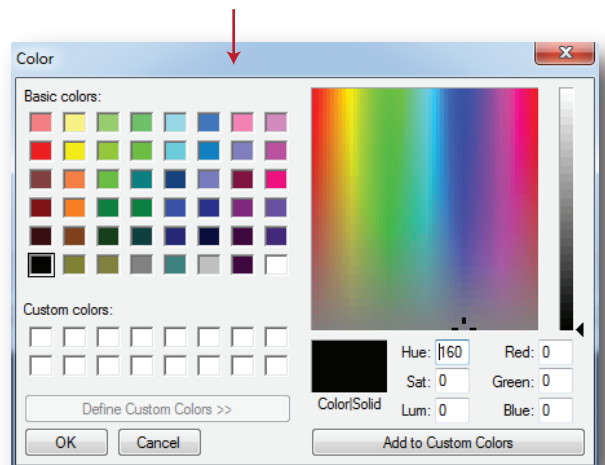
- Ulead Color Picker เลือกใช้สีจากโปรแกรม
- Windows Color Picker เลือกใช้สีจากวินโดว



แหล่งสีจาก Ulead Color Picker

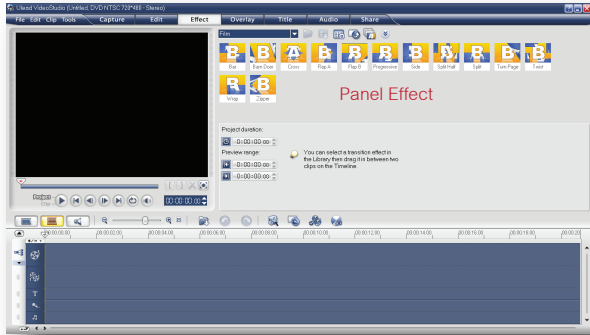


แหล่งสีจาก Windows Color Picker



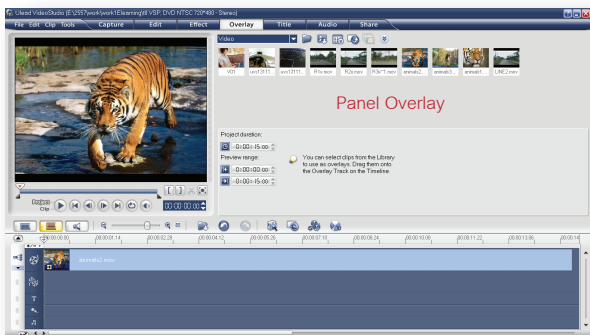
Panel Effect

เป็นพาเนลสำหรับแสดงตัวอย่าง Effect ที่จะนำมาใส่ให้กับชิ้นงาน มี Effect ให้เลือกใช้งานมากมาย และถูกจัดเก็บไว้เป็นหมวดหมู่ดังภาพตัวอย่าง สำหรับรายละเอียดและวิธีการใช้งานจะขอก้าวในบทต่อไป



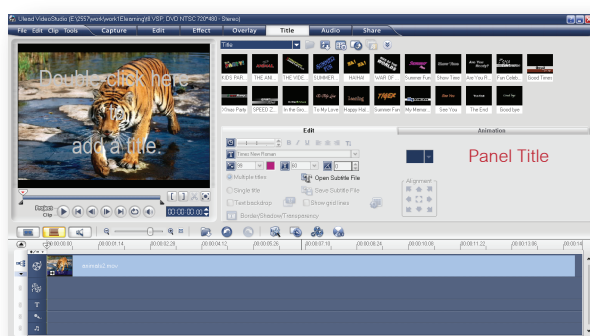
Panel Overlay

เป็นพาเนลสำหรับดูคลิปวิดีโอทั้งหมดที่นำเข้ามาใช้งาน



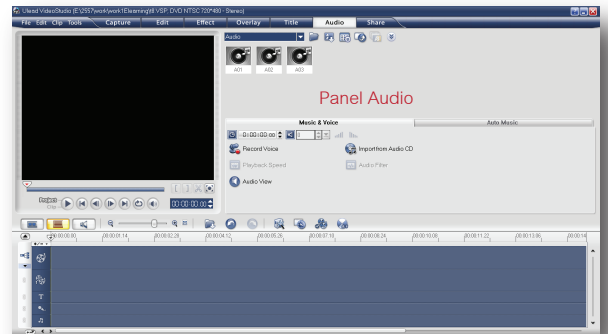
Panel Title

เป็นพาเนลสำหรับสร้างข้อความตัวอักษรลงบนคลิปวิดีโอ นิยมใช้เพื่อบอกถึงชื่อเรื่อง, ชื่อผู้กำกับให้สัมภาษณ์, คำบรรยาย, สถานที่ถ่ายทำ, รายชื่อทีมงานผู้สร้าง, ผู้สนับสนุนรายการ เป็นต้น รายละเอียดและวิธีการใช้งานจะขอก้าวในบทต่อไป



Panel Audio

เป็นพาเนลสำหรับเก็บคลิปเสียง, บันทึกเสียงและการปรับแต่งคุณสมบัติของเสียง



Panel Share

เป็นพาเนลสำหรับนำผลงานที่ตัดต่อเสร็จแล้วออกไปเผยแพร่ ด้วยการแปลงไฟล์, เขียนลงแผ่น CD หรือ DVD เป็นต้น รายละเอียดทั้งหมดของ Panel Share จะขอก้าวในบทต่อไป

