



ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

เป็นขั้นตอนการปรับแต่งเสียง และทดสอบ โดยปกติมักกำหนดงานดังนี้

- การทดสอบการเคลื่อนไหว แสง สี เงา เสียงประกอบและเสียงพากษ์
- การใส่ Pre-loader ใส่ Title และ Credit
- การพิจารณากำหนดปุ่มหยุด หรือการเล่นซ้ำ
- การกำหนดนำเสนอในงานในรูปแบบอินเตอร์เน็ตหรือการนำเสนอในรูปแบบไฟล์วีดีโอ

ซึ่งขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้ ถือว่างานที่ได้จากขั้นตอนนี้จะเป็นงานแอนิเมชันที่เสร็จสมบูรณ์ทั้งภาพและเสียงพร้อมจะนำไปใช้งานจริง





ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

การนำเข้าข้อมูลเพื่อตกแต่งและตัดต่อให้สมบูรณ์

- ภาพกราฟิก (Graphics)
- เสียง (Audio)
- วิดีโอ (Video)

File > Import > เลือกสามารถนำเข้าได้ทั้ง Stage และ Library





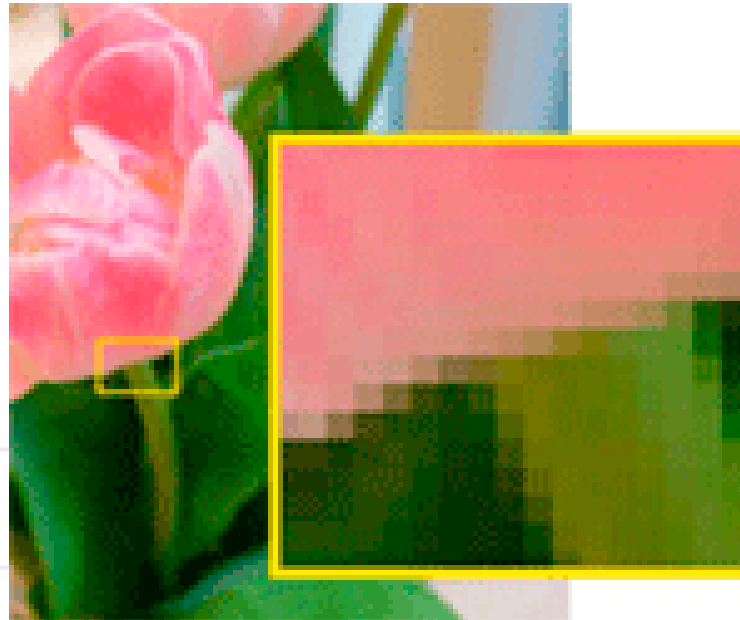
ขั้นตอนหลังการผลิต

การนำเข้าไฟล์ภาพกราฟิก

สามารถรองรับการทำงานเกี่ยวกับรูปภาพทั้งแบบบิตแมพ (Bitmap) และ ภาพเวคเตอร์ (vector)

- รูปแบบภาพบิตแมพ ไฟล์นามสกุล เช่น JPG, GIF, BMP, PNG, TIFF, PCT, PSD, PIC

ภาพที่เกิดจากการเรียงต่อกันของจุดพิกเซลเล็ก ๆ หลายๆจุด นิยมใช้ในงานกราฟิกคอมพิวเตอร์





ขั้นตอนหลังการผลิต

การนำเข้าไฟล์ภาพกราฟิก

สามารถรองรับการทำงานเกี่ยวกับรูปภาพทั้งแบบบิตแมพ (Bitmap) และ ภาพเวคเตอร์ (vector)

- รูปแบบภาพเวคเตอร์ ไฟล์นามสกุล เช่น WMF, EMF, AI, EPS, DX F, SGI, PNTG, QTIF

ภาพที่เกิดจากจุดและเส้น สร้างขึ้นมาจากรูปทรงที่ถูกกำหนดโดยสมการคณิตศาสตร์ทำให้ขยายภาพไม่แตกเป็นเม็ดๆ มีความคมชัด



www.shutterstock.com · 679581043



www.shutterstock.com · 554825683



ขั้นตอนหลังการผลิต

การนำเข้าไฟล์เสียง

เสียงเป็นอีกส่วนหนึ่งที่ช่วยเพิ่มชีวิตชีวาให้กับงานได้เป็นอย่างมาก เราใช้เสียงประกอบชิ้นงานในหลาย ๆ กรณี เช่นเสียงเพลงเล่นวนซ้ำประกอบเป็น Background เสียงบรรยายประกอบกับรูปภาพ หรือเสียง Effect

สำหรับเสียงที่นำมาใช้งานกับโปรแกรม Animate ประกอบไปด้วย .WAV, .MP3, .MP4, .AIFF

อื่น ๆ ซึ่งเสียงประกอบในภาพยนตร์ของ Flash แบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ

- **Event Sound** หมายถึงเสียงที่ต้องถูกดาวน์โหลดมาครบสมบูรณ์ก่อน จึงจะเริ่มเล่นได้ และเมื่อเล่นแล้วก็จะเล่นอย่างต่อเนื่องจนกว่าเราจะสั่งให้หยุด
- **Stream Sound** หมายถึงเสียงซึ่งจะเริ่มเล่นทันทีที่ข้อมูลของเฟรมแรกๆ ถูกดาวน์โหลดเข้ามามากพอที่จะเล่นได้



ขั้นตอนหลังการผลิต

ขั้นตอนการนำเข้าไฟล์เสียง (Adobe Animate)

ไฟล์เสียงที่เราสามารถนำเข้ามาใช้ได้ คือไฟล์ประเภท WAV,AIFF (.aif) และ MP3 แต่หากติดตั้งโปรแกรมสนับสนุนอื่น ๆ จะสามารถใช้ไฟล์เสียงประเภทอื่น ๆ ได้อีกหลายชนิด เช่น AIFF,AU,QuickTime,System7 และ Sound Designer II

ขั้นตอน การนำเข้าไฟล์เสียง

1. เลือกคำสั่ง File > Import > Import to Library...
2. ในกรอบ Import เปิดหาไฟล์เสียงที่ต้องการ -> เลือกไฟล์->คลิก Open
3. ไฟล์เสียงจะถูกนำมาเก็บไว้ในไลบรารีโดยมี ไอคอนเป็นรูปลำโพง
4. ที่เฟรมที่ต้องการแทรกเสียง (เช่น เฟรมที่ 10) ให้กด F6 เพื่อแทรกคีย์เฟรม
5. เลือกเพลงที่จะให้เริ่มเล่นที่เฟรมที่ 10 โดยเลือกชื่อเพลงที่ช่อง Sound ในหน้าต่าง Properties และเลือกแบบรูปแบบเสียง (เช่น Stream)
6. กำหนดช่วงเวลาในการเล่น เช่น ต้องการเล่นเพลงไปถึงเฟรมที่ 40 ให้คลิกที่ 40 แล้วกด F6
7. เพลงจะเล่นจากเฟรมที่ 10 - 40
8. หากต้องการใส่ effect ให้กับเสียง สามารถใส่ได้จากหน้าต่าง properties ที่ช่อง Effect

ซึ่งมีให้เลือกหลายแบบ



ขั้นตอนหลังการผลิต

การนำเข้าไฟล์วิดีโอ

การเผยแพร่วิดีโอมีหลายรูปแบบ เช่น

- **แบบ Progressive** จากเว็บเซิร์ฟเวอร์ ซึ่งเป็นการลิงค์ไฟล์จากภายนอกมาใช้ ทำให้นำเสนอได้เร็ว แต่มีข้อจำกัดคือ ความเร็วของอินเทอร์เน็ตต้องเร็วด้วย ถ้าความเร็วน้อย อาจทำให้วิดีโอกระตุกได้
- **แบบ Streaming** เป็นการลิงค์ไฟล์จากภายนอกเช่นกัน แต่จะเล่นแบบ real time (ถ่ายทอดสด) ซึ่งต้องอาศัยบริการเฉพาะของเซิร์ฟเวอร์ แบบ Streaming โดยใช้ Communication Server ซึ่งจะต้องมีโปรแกรมควบคุมการเล่นและติดต่อกับผู้ชม เช่น Flash Media Server แบบ Embedding Video เป็นการฝังหรือแนบไฟล์วิดีโออยู่ในไฟล์ Flash ด้วย ซึ่งเวลาที่ผู้ชมจะชม ต้องดาวน์โหลดไฟล์มาทั้งหมดได้ก่อน เหมาะสำหรับไฟล์วิดีโอสั้น ๆ (ไม่ต้องการดาวน์โหลดนาน)
- **แบบ Link QuickTime video** สำหรับไฟล์วิดีโอแบบ QuickTime (.mov) ถ้าตั้งค่าการเล่นด้วย Flash Player โปรแกรมจะเรียกไฟล์มาเล่นด้วย Quick Time Player



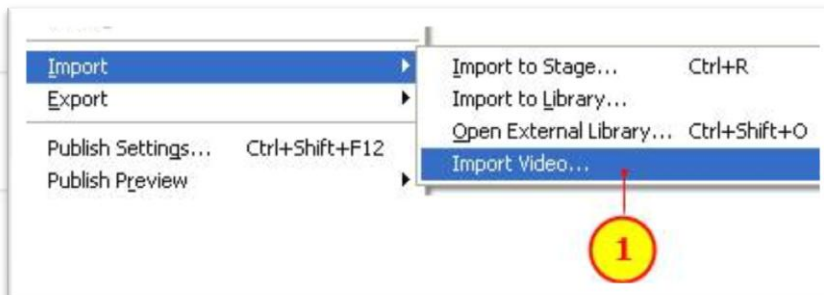
ขั้นตอนหลังการผลิต

ขั้นตอนการนำเข้าไฟล์ วิดีโอ

การเผยแพร่วิดีโอแบบ Progressive และ แบบ Streaming

ขั้นตอน การนำเข้าไฟล์วิดีโอ

1. คลิกเมนู File > Import > Import Video...
2. คลิก Browse เพื่อเลือกไฟล์วิดีโอ > เลือกไฟล์วิดีโอที่ต้องการ และ คลิก Open
3. คลิก Next > เลือกรูปแบบการเผยแพร่ตามต้องการ
4. คลิก Next > เลือกคุณภาพการเข้ารหัส
5. คลิก Next > เลือกรูปแบบหน้ากากแผงควบคุม
6. คลิก Next > คลิก Finish > รอแสดงความคืบหน้าการเข้ารหัส
7. เมื่อเสร็จแล้วจะได้ดั่งภาพที่ 7 สามารถทดสอบดูได้โดยกด Ctrl + Enter





ขั้นตอนหลังการผลิต

การปรับเปลี่ยนคุณสมบัติวิดีโอ

หลังจากการนำเข้าไฟล์วิดีโอแล้ว เราสามารถปรับเปลี่ยนการตั้งค่าต่าง ๆ ได้ ซึ่งสามารถทำได้จากหน้าต่างโปรแกรมได้โดยตรง

ขั้นตอนการทำงาน

1. เปิดไฟล์วิดีโอ ที่ได้นำเข้ามาแล้ว คลิกที่ object หรือที่ภาพวิดีโอ
2. ในหน้าต่าง Properties คลิกแท็บ Parameters
3. คลิกตั้งค่าการเล่นอัตโนมัติจากหน้าต่างในช่อง AutoPlay โดยค่า **True** คือ เมื่อเปิดวิดีโอ กำหนดให้เล่นอัตโนมัติ **False** คือ เมื่อเปิดวิดีโอ กำหนดให้หยุดไว้ก่อน
4. กรณีเดียวกันในการตั้งค่าอื่น ๆ หากมีตัวเลือก **True / False** กำหนดค่าลักษณะเดียวกัน เช่น
 - การตั้งค่าการเล่นวนซ้ำ โดยค่า **True** คือ เมื่อเปิดเล่นวิดีโอ เมื่อเล่นจบแล้ว กำหนดให้เล่นวนซ้ำ **False** คือ เมื่อเปิดเล่นวิดีโอ เมื่อเล่นจบแล้ว ไม่ต้องวนซ้ำ
5. การปรับเปลี่ยนหน้ากากแผงควบคุมการเล่น ทำโดยคลิก ช่อง Skin แล้วคลิกที่สัญลักษณ์แว่นขยาย และเลือกรูปแบบได้โดยคลิกที่หน้าต่างช่อง Skin



ทรัพยากรสนับสนุนการผลิต (ไม่มีลิขสิทธิ์)

- ❑ 50 แหล่งข้อมูลฟรีที่จำเป็นสำหรับออกแบบกราฟิกของคุณในปี 2562:

<https://www.creativeboom.com/resources/50-fresh-essential-and-free-resources-for-your-graphic-design-projects/>

- ❑ Graphic Clip Art: <https://free-graphics.com/>

- ❑ Graphic Clip Art: <https://www.clipart.com/en/se/clipart>

- ❑ Motion Graphic: <https://www.videvo.net/free-motion-graphics/>

- ❑ Sound and Audio: <https://freesound.org/browse/>

- ❑ Sound Effect: <https://www.audiomicro.com/free-sound-effects>

- ❑ Sound Effect : <https://www.soundeffectsplus.com/>

- ❑ ตัวอย่างการออกแบบและเคลื่อนไหว Animation (มีค่าใช้จ่าย) :

<https://blog.advids.co/20-brilliant-animated-motion-graphics-video-examples/>