

สื่อการเรียนรู้ เรื่อง การตัดต่อวิดีโอ โดยใช้โปรแกรม Camtasia studio 8

ฉัตรสุดา ภาคสุข
สุภาภรณ์ มิ่งเมือง
กิตติมา บุญชู
กาญจนพร เคล้าคล่อง
ธนพล แสงศรี

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
สาขาวิชา คอมพิวเตอร์
วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ
ปีการศึกษา 2558



สื่อการเรียนรู้ เรื่อง การตัดต่อวิดีโอ โดยใช้โปรแกรม Camtasia studio 8

ฉัตรสุดา ภาคสุข

สุภาภรณ์ มิ่งเมือง

กิตติมา บุญชู

กาญจนพร เคล้าคล่อง

ธนพล แสงศรี

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ

ปีการศึกษา 2560

ใบรับรองโครงการ

วิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ

สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สื่อการเรียนรู้ เรื่อง การตัดต่อวิดีโอ โดยใช้โปรแกรม Camtasia studio 8

1. นางสาวฉัตรสุดา ภาคสุข
2. นางสาวสุภาภรณ์ มิ่งเมือง
3. นางสาวกิตติมา บุญชู
4. นางสาวกาญจนพร เคล้าคล่อง
5. นายธนพล แสงศรี

โครงการฉบับนี้ได้รับการสอบและอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาวิชาโครงการ
หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ ปีการศึกษา 2560

อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ.....
(นายอนุสรณ์ บุญยีน)

.....

อาจารย์ที่ปรึกษา.....
(นายอนุสรณ์ บุญยีน)

.....

หัวหน้าแผนกวิชา.....
(นายอนุสรณ์ บุญยีน)

.....

หัวหน้าฝ่ายวิชาการ.....
(นางสาวณัฐชานันท์ อุ่นสือสัตย์)

.....

รองผู้อำนวยการ.....
(นางภูวิศา ชูชัยญะ)

.....

ผู้อำนวยการ.....
(นางอุทุมพร บุญญา)

.....

ชื่อ	นางสาวฉัตรสุดา ภาคสุข นางสาวสุภาภรณ์ มิ่งเมือง นางสาวกิตติมา บุญชู นางสาวกาญจนพร เคล้าคล่อง นายธนพล แสงศรี
ชื่อเรื่อง	สื่อการเรียนรู้ เรื่อง การตัดต่อวิดีโอ โดยใช้โปรแกรม Camtasia studio 8
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษา	นายอนุสรณ์ บุญยีน
ปีการศึกษา	2560

บทคัดย่อ

โครงการสื่อการเรียนรู้ เรื่อง การตัดต่อวิดีโอ โดยใช้โปรแกรม Camtasia studio 8 มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอนในชั้นเรียน และสื่อการเรียนรู้ในการศึกษด้วยตนเอง โดยใช้โปรแกรม Camtasia studio 8 และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อการเรียนรู้โปรแกรม Camtasia studio 8

ผลการประเมินโครงการสื่อการเรียนรู้ เรื่อง การตัดต่อวิดีโอ โดยใช้โปรแกรม Camtasia studio 8 ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.31 และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ผลการประเมินอยู่ในระดับมากเรียงลำดับ ดังนี้

ลำดับที่ 1 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.4

ลำดับที่ 2 การนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างคุ้มค่า มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.3

ลำดับที่ 3 วิธีการดำเนินงานและผลที่ได้รับ มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.3

ลำดับที่ 4 ความสำคัญของโครงการ มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.2

ลำดับที่ 5 เนื้อหาและความสอดคล้องของโครงการ มีผลประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.2

ข้อเสนอแนะการปรับปรุงและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เรื่อง การตัดต่อวิดีโอ โดยใช้โปรแกรม
Camtasia studio 8

1. ในขั้นตอนของการบันทึกเสียงควรใช้อุปกรณ์ที่ช่วยให้เสียงมีความชัดมากที่สุด เพื่อผลงาน
ที่นำเสนอออกมาได้อย่างมีประสิทธิภาพ และผู้ฟังพอใจมากที่สุด

2. รายงานโครงการ 5 บท ควรให้ความสำคัญกับการจัดรูปแบบให้ถูกต้อง สวยงาม ตาม
รูปแบบหรือโครงสร้างที่กำหนดให้

กิตติกรรมประกาศ

การจัดโครงการนี้สำเร็จด้วยดี ด้วยความอนุเคราะห์ของบุคคลหลายท่าน ซึ่งไม่อาจจะนำกล่าวได้ทั้งหมดซึ่งผู้มีพระคุณที่จัดทำโครงการใคร่ขอกราบขอบพระคุณ ท่านอาจารย์สมฤดี คชสาร อาจารย์สุวรรณ์ สรแสง อาจารย์ณัฐชานันท์ อุ่นสิริวัลย์ อาจารย์ภูวิศา ชูธัญญะ และอาจารย์อุทุมพร บุญญา ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคโนโลยีอักษรบริหารธุรกิจ ผู้ให้คำแนะนำในการค้นคว้าหาข้อมูล ตรวจสอบและแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ให้คำปรึกษาด้วยความเอาใจใส่ทุกขั้นตอนเพื่อให้การจัดทำโครงการฉบับนี้สมบูรณ์ที่สุด ผู้จัดทำจึงใคร่ขอกราบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

นอกจากนี้คณะผู้จัดทำโครงการขอขอบพระคุณคณาจารย์ทุกสาขาวิชาที่ได้ฝึกสอน ได้ให้คำแนะนำในการจัดทำโครงการฉบับนี้ที่ไม่ได้กล่าวนาม ตลอดจนเพื่อน ๆ สาขาการบัญชีที่คอยแลกเปลี่ยนความรู้

ฉัตรสุดา ภาคสุข

สุภาภรณ์ มิ่งเมือง

กิตติมา บุญชู

กาญจนพร เคล้าคล่อง

ธนพล แสงศรี

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญรูป	ง
สารบัญตาราง	จ
บทที่ 1 บทนำ	1
บทที่ 2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	3
บทที่ 3 วิธีการดำเนินงานโครงการ	43
บทที่ 4 ผลการดำเนินงานโครงการ	56
บทที่ 5 สรุป อภิปราย และข้อเสนอ	69
เอกสารอ้างอิง	70
ประวัติผู้จัดทำโครงการ	71

สารบัญรูป

	หน้า
ภาพที่ 1 แถบคำสั่ง	7
ภาพที่ 2 แถบเครื่องมือ	7
ภาพที่ 3 ภาพการเปิดใช้ครั้งแรก	7
ภาพที่ 4 แถบกล่องเครื่องมือ	8
ภาพที่ 5 ภาพรายละเอียดกลุ่มเครื่องมือสำหรับเลือก	8
ภาพที่ 6 ภาพรายละเอียดกลุ่มเครื่องมือสำหรับวาดและตกแต่ง	9
ภาพที่ 7 ภาพรายละเอียดกลุ่มเครื่องมือสำหรับปรับมุมมอง	9
ภาพที่ 8 ภาพรายละเอียดกลุ่มเครื่องมือสำหรับปรับสีเส้นและพื้นหลัง	9
ภาพที่ 9 ถาดเครื่อง	10
ภาพที่ 10 รายละเอียดของ Timeline และ layer	10
ภาพที่ 11 การสร้างข้อความเคลื่อนไหว	12
ภาพที่ 12 การเพิ่มคีย์เฟรม (ต่อ)	12
ภาพที่ 13 ขั้นตอนการสร้างข้อความเคลื่อนไหว (ต่อ)	12
ภาพที่ 14 ขั้นตอนการสร้างข้อความเคลื่อนไหว (ต่อ)	13
ภาพที่ 15 การพิมพ์ข้อความจนครบ	13
ภาพที่ 16 ภาพการทดสอบ Movie	13
ภาพที่ 17 ภาพการสร้างวัตถุ	14
ภาพที่ 18 ภาพการเพิ่มคีย์เฟรม (ต่อ)	14
ภาพที่ 19 การย้ายตำแหน่งวัตถุ (ต่อ)	14
ภาพที่ 20 การเพิ่มคีย์เฟรมเพื่อขยับวัตถุ	15
ภาพที่ 21 การเพิ่มคีย์เฟรมเพื่อขยับวัตถุไปเรื่อย ๆ (ต่อ)	15
ภาพที่ 22 การทดสอบเพื่อชมตัวอย่าง (ต่อ)	15
ภาพที่ 23 การเคลื่อนไหวของภาพ (ต่อ)	16
ภาพที่ 24 การวาดวัตถุ	16
ภาพที่ 25 การลากกรอบวัตถุ (ต่อ)	17
ภาพที่ 26 การสร้างกลุ่มวัตถุ (ต่อ)	17
ภาพที่ 27 การคลิกเครื่องมือ (ต่อ)	18
ภาพที่ 28 การย่อขยายให้มีขนาดเล็ก (ต่อ)	18
ภาพที่ 29 การเพิ่มคีย์เฟรมและการขยายภาพให้มีขนาดใหญ่ขึ้น (ต่อ)	18
ภาพที่ 30 การขยายภาพขึ้นอีกเล็กน้อย (ต่อ)	19
ภาพที่ 31 การทำซ้ำขั้นตอนที่ 7	19
ภาพที่ 32 การวาดรูปวัตถุเพื่อสร้างการเคลื่อนไหวแบบ shape tween	19
ภาพที่ 33 การเลือกคำสั่ง Shape ในช่อง tween	20

สารบัญรูป(ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 34 ภาพการคลิกขวาที่เฟรม แล้วเลือกคำสั่ง Insert Keyframe	20
ภาพที่ 35 การลบวัตถุเดิมโดยจะมีแถบเส้นประสีเขียว	21
ภาพที่ 36 การวาดรูปให้เปลี่ยนแปลงในเฟรมที่ 20	21
ภาพที่ 37 เมื่อทำการทดสอบจะมีการเปลี่ยนแปลง	21
ภาพที่ 38 การเลือกคีย์เฟรมจุดเริ่มต้น (ต่อ)	22
ภาพที่ 39 การสร้างวัตถุ (ต่อ)	22
ภาพที่ 40 การคลิกขวาที่คีย์เฟรม เลือกเมนู Create Motion Tween (ต่อ)	22
ภาพที่ 41 การกำหนดระยะห่าง (ต่อ)	23
ภาพที่ 42 การจับวัตถุแล้วเปลี่ยนคุณลักษณะ (ต่อ)	23
ภาพที่ 43 การทดสอบ movie	23
ภาพที่ 44 แสดงภาพ Movie	24
ภาพที่ 45 เลือกคำสั่ง Create Motion Tween	24
ภาพที่ 46 คลิกขวาที่คีย์เฟรมที่ 20 แล้วเลือกคำสั่ง Insert Keyframes (ต่อ)	24
ภาพที่ 47 การใช้เครื่องมือ Selection Tool (ต่อ)	25
ภาพที่ 48 การคลิกปุ่ม Add Motion Guide	25
ภาพที่ 49 การวาดเส้นด้วยดินสอจากตำแหน่งเริ่มต้นของวัตถุ (ต่อ)	26
ภาพที่ 50 การคลิกที่เฟรมที่ 20 แล้วย้ายตำแหน่งวัตถุให้วงกลมตรงกลางที่ปลายเส้น(ต่อ)	26
ภาพที่ 51 ภาพการทดสอบภาพเคลื่อนไหว (ต่อ)	26
ภาพที่ 52 การปรับแต่งเพิ่มเติม	27
ภาพที่ 53 การเลือกเครื่องมือ Selection Tool	27
ภาพที่ 54 การเลือกใช้ ชิมโบล	28
ภาพที่ 55 การเลือกใช้ ชิมโบล	28
ภาพที่ 56 การกดเมาส์ค้างที่วัตถุค้างไว้ แล้วลากตำแหน่งที่ต้องการ	28
ภาพที่ 57 การเลือกใช้เครื่องมือ Subselection Tool	28
ภาพที่ 58 การใช้เมาส์คลิกที่เส้นของวัตถุ (ต่อ)	29
ภาพที่ 59 การใช้เมาส์จับจุดที่ต้องการแล้วดึงหรือย้ายไปในทิศทางที่ต้องการ	29
ภาพที่ 60 การ Import to Stage แล้วเลือกภาพที่ต้องการ	29
ภาพที่ 61 การทำ Bitmap กลายเป็นภาพเวกเตอร์ (ต่อ)	30
ภาพที่ 62 การใช้เครื่องมือ lasso Tool (ต่อ)	30
ภาพที่ 63 แสดงภาพการคลิกที่ภาพแล้วแดรกเมาส์แล้วลาก (ต่อ)	30
ภาพที่ 64 แสดงภาพการย้ายตำแหน่งของวัตถุ (ต่อ)	30
ภาพที่ 65 แสดงภาพการ Import to Stage แล้วเลือกภาพที่ต้องการ	31

สารบัญรูป(ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 66 การแก้ไขภาพให้กลายเป็นเวกเตอร์ (ต่อ)	31
ภาพที่ 67 การวนรอบบรรจบที่จุดเริ่มต้น (ต่อ)	32
ภาพที่ 68 การใช้เมาส์จับภาพบริเวณที่เลือกแล้วย้ายตำแหน่งตามที่ต้องการ	32
ภาพที่ 69 เครื่องมือ Free Transform Tool	32
ภาพที่ 70 การคลิกเลือกวัตถุ	33
ภาพที่ 71 การหมุนภาพ	33
ภาพที่ 72 การย่อขยาย	33
ภาพที่ 73 การปรับเปลี่ยนทิศทางของวัตถุ	34
ภาพที่ 74 การตัด บิดวัตถุ	34
ภาพที่ 75 ภาพดาว	35
ภาพที่ 76 เครื่องมือสำหรับวาด	35
ภาพที่ 77 การวาดรูปแบบรวมกลุ่ม	35
ภาพที่ 78 ความแตกต่างของภาพซ้อน (ต่อ)	36
ภาพที่ 79 ความแตกต่างของภาพซ้อน (ต่อ)	36
ภาพที่ 80 เครื่องมือการกำหนดสีพื้นและสีเส้น	37
ภาพที่ 81 การกำหนดลักษณะของเส้น	37
ภาพที่ 82 การแก้ไขข้อบกพร่องที่วาด	38
ภาพที่ 83 การเลือกเครื่องมือ Line Tool	38
ภาพที่ 84 การลากเส้น (ต่อ)	38
ภาพที่ 85 การเลือกใช้เครื่องมือ Snap to object กรณีที่เส้นสองเส้นไม่ต่อกัน (ต่อ)	39
ภาพที่ 86 การวาดเส้นใหม่ แล้วลากเส้นจะติดต่อกัน (ต่อ)	39
ภาพที่ 87 การปรับแต่งเส้น โดยใช้เครื่องมือ Selection Tool (ต่อ)	39
ภาพที่ 88 การคลิกเลือกเส้นใดเส้นหนึ่ง	40
ภาพที่ 89 การดับเบิลคลิก ที่เส้นใดเส้นหนึ่ง จะเลือกเส้นได้ทั้งหมด (ต่อ)	40
ภาพที่ 90 การปรับแต่งเส้น โดยเลือกแท็บ Properties (ต่อ)	40
ภาพที่ 91 ปรากฏเส้นเชื่อมระหว่างจุดที่ 1 กับจุดที่ 2	41
ภาพที่ 92 ภาพวัตถุรูปปิด	41
ภาพที่ 93 การป้อนค่าความบนของมุม	42
ภาพที่ 94 ภาพหน้าต่างของโปรแกรม Adobe flash	43
ภาพที่ 95 ภาพเครื่องมือใน Adobe flash	44
ภาพที่ 96 ภาพการเข้าโปรแกรม Adobe flash	44
ภาพที่ 97 ภาพการเข้าโปรแกรม Adobe flash	44
ภาพที่ 98 ภาพหน้าต่างโปรแกรม Adobe flash	45
ภาพที่ 99 ภาพการคลิก Create New สำหรับสร้างแอนิเมชัน	45

สารบัญรูป(ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 100 ภาพการวาดภาพโดยใช้เครื่องมือ Pencil Tool	45
ภาพที่ 101 ภาพการเลือกใช้เครื่องมือ selection Tool สำหรับตัดเส้น	46
ภาพที่ 102 ภาพการตัดเส้น (ต่อ)	46
ภาพที่ 103 ภาพการเลือกใช้เครื่องมือ Paint Bucket Tool สำหรับลงสี	47
ภาพที่ 104 ภาพการกำหนดเพิ่มแสงและเงาให้กับภาพ	47
ภาพที่ 105 ภาพการเลือกใช้แสงและเงาให้กับภาพ (ต่อ)	48
ภาพที่ 106 ภาพการปรับแสงและเงา (ต่อ)	48
ภาพที่ 107 การกำหนดสีให้กับภาพ (ต่อ)	49
ภาพที่ 108 การเลือกเครื่องมือสำหรับลงสีเฉพาะจุดที่เราเลือก	49
ภาพที่ 109 การลงสีเฉพาะจุดที่เราเลือกไว้ที่ จมูก ของภาพ (ต่อ)	50
ภาพที่ 110 การทำสีแก้ม ให้กับรูปภาพ	50
ภาพที่ 111 ภาพการเพิ่มคีย์เฟรม	51
ภาพที่ 112 การลบลูกตาของภาพเพื่อให้รูปภาพสามารถกะพริบตาได้ (ต่อ)	51
ภาพที่ 113 การเพิ่มคีย์เฟรม (ต่อ)	52
ภาพที่ 114 การวาดตาหลัก ให้กับภาพ (ต่อ)	52
ภาพที่ 115 ภาพการเพิ่มคีย์เฟรม และ Copy ภาพเฟรมที่ 1 มาวางในเฟรมล่าสุด (ต่อ)	53
ภาพที่ 116 การวางภาพให้ทับกัน	53
ภาพที่ 117 ภาพวาดปากให้กับรูปภาพให้แตกต่างจากเดิม	54
ภาพที่ 118 แสดงภาพแอนิเมชัน	54
ภาพที่ 119 ภาพหน้าต่างของโปรแกรม Adobe flash	56
ภาพที่ 120 ภาพเครื่องมือใน Adobe flash	56
ภาพที่ 121 ภาพการเข้าโปรแกรม Adobe flash	57
ภาพที่ 122 ภาพการเข้าโปรแกรม Adobe flash	57
ภาพที่ 123 ภาพหน้าต่างโปรแกรม Adobe flash	57
ภาพที่ 124 ภาพการคลิก Create New สำหรับสร้างแอนิเมชัน	58
ภาพที่ 125 ภาพการวาดภาพโดยใช้เครื่องมือ Pencil Tool	58
ภาพที่ 126 ภาพการเลือกใช้เครื่องมือ selection Tool สำหรับตัดเส้น	59
ภาพที่ 127 ภาพการตัดเส้น (ต่อ)	59
ภาพที่ 128 ภาพการเลือกใช้เครื่องมือ Paint Bucket Tool สำหรับลงสี	60
ภาพที่ 129 ภาพการกำหนดเพิ่มแสงและเงาให้กับภาพ	60
ภาพที่ 130 ภาพการเลือกใช้แสงและเงาให้กับภาพ (ต่อ)	61
ภาพที่ 131 ภาพการปรับแสงและเงา (ต่อ)	61
ภาพที่ 132 การกำหนดสีให้กับภาพ (ต่อ)	62

สารบัญรูป(ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 133 การเลือกเลือกเครื่องมือสำหรับลงสีเฉพาะจุดที่เราเลือก	62
ภาพที่ 134 การลงสีเฉพาะจุดที่เราเลือกไว้ที่ จมูก ของภาพ (ต่อ)	63
ภาพที่ 135 การทำสีแก้ม ให้กับรูปภาพ	63
ภาพที่ 136 ภาพการเพิ่มคีย์เฟรม	64
ภาพที่ 137 การลบลูกตาของภาพเพื่อให้รูปภาพสามารถกระพริบตาได้ (ต่อ)	64
ภาพที่ 138 การเพิ่มคีย์เฟรม (ต่อ)	65
ภาพที่ 139 การวาดตาหลับ ให้กับภาพ (ต่อ)	65
ภาพที่ 140 ภาพวาดปากให้กับรูปภาพให้แตกต่างจากเดิมภาพ	65
ภาพที่ 141 แสดงภาพแอนิเมชัน	66

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 ผลประเมินโครงการ การสร้างสื่อการเรียนรู้และการสร้างแอนิเมชัน โดยใช้โปรแกรม Adobe flash	67