



มีเพียง “ความรู้” เท่านั้นที่มนุษย์ใช้พลิก “โลก” และเปลี่ยน “ชีวิต”
เราจึงสร้างสรรค์ และส่งมอบ “ความรู้” ในรูปแบบที่ดีกว่า
เพื่อให้คนไทย “เรียนรู้” ได้ตลอดชีวิต





After Effects CC 2020

Professional Guide

Author	อิศเรศ ภาชนะกาญจน์ ideares@gmail.com
Editorial	ปิยะบุตร สุทธิธิดารา piyabutr_s@idcpremier.com
Graphic Designs	วสันต์ พึ่งพูลผล, ยุทธนา เกิดประดิษฐ์, ฅมทวานิตย์ มนต์ริมโนรมย์
Page Layout	กมลชนก ชัยสาครสมุทร
Proofreader	สุนทรี บรรลือศักดิ์
Publishing Coordinators	วรพล ณธิกุล, สุพัตรา อางจุฑา, ปฐมพล ธรรมศรีสกุล

สร้างสรรคโดย



ข้อมูลทางบรรณานุกรม

อิศเรศ ภาชนะกาญจน์

After Effects CC 2020 Professional Guide

นันทบุรี : ไอดีซีฯ, 2562

392 หน้า

1. อาฟเตอร์ เอฟเฟกต์ (โปรแกรมคอมพิวเตอร์)

I ชื่อเรื่อง

006.68

ISBN 885-916-100-610-7

พิมพ์ครั้งที่ 1 ธันวาคม 2562

2 4 6 8 10 9 7 5 3 1

ราคา 365 บาท

จัดพิมพ์และจัดจำหน่ายโดย



บริษัท ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด

200 หมู่ 4 ชั้น 19 ห้อง 1901

จัสมินอินเตอร์เนชั่นแนลทาวเวอร์

ถ.แจ้งวัฒนะ อ.ปากเกร็ด จ.นนทบุรี 11120

โทรศัพท์ 0-2962-1081 (อัตโนมัติ 10 คู่สาย)

โทรสาร 0-2962-1084

ร้านค้าและตัวแทนจำหน่าย

โทรศัพท์ 0-2962-1081-3 ต่อ 112-114

โทรสาร 0-2962-1084

สมาชิกสัมพันธ์

โทรศัพท์ 0-2962-1081-3 ต่อ 121

โทรสาร 0-2962-1084

After Effects CC เป็นเครื่องหมายการค้าของบริษัท Adobe Inc. และเครื่องหมายการค้าอื่นๆ ที่อ้างถึงเป็นของบริษัทนั้นๆ

สงวนลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 โดยบริษัท ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด ห้ามลอกเลียนไม่ว่าส่วนใดส่วนหนึ่งของหนังสือเล่มนี้ ไม่ว่าในรูปแบบใดๆ นอกจากจะได้รับอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรจากผู้จัดพิมพ์เท่านั้น

บริษัท ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด จัดตั้งขึ้นเพื่อเผยแพร่ความรู้ที่มีคุณภาพสู่ผู้อ่านชาวไทย เรายินดีรับงานเขียนของนักวิชาการ และนักเขียนทุกท่าน ท่านผู้สนใจกรุณาติดต่อผ่านทางอีเมลที่ infopress@idcpremier.com หรือทางโทรศัพท์หมายเลข 0-2962-1081 (อัตโนมัติ 10 คู่สาย) โทรสาร 0-2962-1084



Editorial

ในยุคสมัยที่การอัปโหลดวิดีโอทำได้ง่าย ทุกคนต่างต้องการอัปโหลดคลิปวิดีโอส่วนตัว และเมื่ออัปโหลดคลิปธรรมดาบ่อยครั้งเข้า เราก็มักจะต้องการอะไรที่อลังการกว่านั้นขึ้นมา

ความต้องการจะทำวิดีโอให้โดดเด่น ถือว่าเป็นความต้องการลำดับต้นๆ สังเกตได้จากคำถามที่ทีมงานมักจะได้พบเจอกันบ่อยขึ้น อย่างเช่น ทำฉากนี้ให้ไฟลุกทำอย่างไร? ใช้โปรแกรมอะไร? หรือคำถาม อย่างเช่น ถ่ายคลิปมาแล้วอยากให้อะไรของระเบิดกลายเป็นละอองทำอย่างไร?

แน่นอนว่า โปรแกรมตัดต่อทำแบบนี้ไม่ค่อยได้ เพราะตัวโปรแกรมเองถูกออกแบบมาเพื่อการตัดต่อ วางคลิปเรียงร้อยเป็นเรื่องราว อาจจะมีที่พอทำได้บ้าง แต่ข้อจำกัดก็อาจจะเยอะไปสักหน่อย ปรับแต่งอะไรได้ไม่มากนัก

นั่นคือที่มาของการใส่เอฟเฟกต์ที่เมื่อก่อนนี้ เราจะเห็นได้แต่ในภาพยนตร์ที่มีต้นทุนสูง แต่ยุคนี้ไม่แล้วนะครับ แค่มียอดๆ แรงพอประมาณสักเครื่อง กับโปรแกรมเจ๋งๆ อย่าง After Effects จะระเบิดภูเขา เผากระท่อม เปลี่ยนรถให้แตกกระจายเป็นหมู่ดาว และอีกสารพัดเอฟเฟกต์อลังการงานสร้าง ก็ทำได้ง่ายๆ ที่บ้านเลย

หนังสือเล่มนี้สอนให้ทำสิ่งเหล่านั้นนั่นล่ะครับ ส่วนใครจะทำได้ออลังการ น่าสนใจ และโดดเด่น ก็เหลือแค่แค่นจินตนาการออกมา

ขอให้สนุกกับจินตนาการและงานตัดต่อไปพร้อมกับหนังสือเล่มนี้ครับ

ปิยะบุตร สุทธิธิดา
กองบรรณาธิการ Digi Art

ขอบคุณครอบครัวและคนใกล้ชิด ที่คอยให้กำลังใจมาตลอด
ขอบคุณทีมงานทุกๆ คนที่เกี่ยวข้อง ทั้งแผนกออกแบบ/จัดรูปเล่ม/
พิสูจน์อักษร/วางแผนผลิต ฯลฯ ที่ทำให้เกิดหนังสือเล่มนี้
ขอบคุณคลิปวิดีโอบางส่วนจาก YouTube ที่ใช้เป็นตัวอย่างในการสอน

Special Thanks

Author

สำหรับในยุคนี้ที่เป็นยุคของโลกสังคมออนไลน์ (Social Media) ที่ใครๆ ก็สามารถทำคลิปวิดีโอได้ด้วยตัวเอง เพื่อใช้เป็นช่องทางในการนำเสนอความเป็นตัวตนว่า เรามีไลฟ์สไตล์แบบไหน สนใจอะไร ยิ่งถ้า Contents น่าสนใจ มีผู้เข้าชมหรือติดตามเป็นจำนวนมาก สปอนเซอร์อาจจะเข้าให้วีรวิสินค้า ซึ่งเป็นช่องทางการทำเงินได้อีกช่องทางหนึ่งเลยทีเดียว

นอกจาก Contents และการตัดต่อแล้ว การตกแต่ง แสง สีให้ภาพดูสวยงาม หรือการใส่เอฟเฟกต์ต่างๆ ก็สามารถทำให้คลิปวิดีโอของเราดูน่าสนใจยิ่งขึ้น ทำให้ดูสนุก ไม่น่าเบื่อ หรือสร้างความสมจริงให้กับคลิป ทำให้ผู้ชมมีอารมณ์คล้อยตามได้เช่นกัน ซึ่งโปรแกรม After Effects สามารถทำเรื่องเหล่านี้ได้เป็นอย่างดี ลองอ่านหนังสือเล่มนี้แล้วทำตาม จะสนุกกับการทำเอฟเฟกต์ที่จะทำให้คลิปวิดีโอของเราแปลกใหม่ไม่เหมือนใคร

อิสระ ภาชนะกาญจน์
พฤศจิกายน 2562



INTRO | 01

รู้จักกับ After Effects CC (Introduction & Workspace) 1

After Effects เป็นโปรแกรมที่ใช้ทำอะไร2

1. งานด้านรายการโทรทัศน์ (Television)..... 2
2. งานด้านภาพยนตร์ ละคร หรือมิวสิกวิดีโอ
(Movie/Series/MV) 2
3. งานด้านการตูน Animation..... 3
4. งานด้านสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) และการนำเสนองาน
(Presentation) 3

สเปกชันต่ำของเครื่องที่เหมาะสมต่อการใช้งาน (System Requirements)4

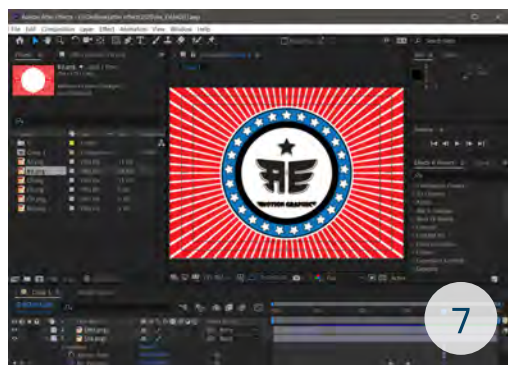
มีอะไรใหม่ในเวอร์ชัน CC 2020 (Top New Feature)5

- ฟิลล์ที่รู้ตัวที่ต้องการออกจากวิดีโอ (Content-Aware Fill Tool) ...5
- การปรับปรุงประสิทธิภาพ (Performance Improvements) ...5
- บันทึกเส้นไกด์ เพื่อนำไปใช้ในงานตัดต่อ
(Save Guides to share with editors) 6
- ซิงค์ฟอนต์ของ Adobe แบบอัตโนมัติ
(Adobe fonts automatic sync)..... 6
- Frame Blending และ Motion Blur
จะเปิดและปิดการใช้งานโดยอัตโนมัติ 6

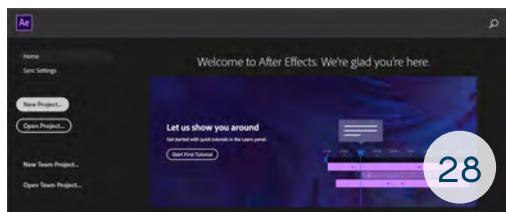
หน้าต่างและส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม7

แถบคำสั่งเมนูบาร์ (Menu Bar)9

ชุดกล่องเครื่องมือ (Tools) 9



พาดูจัดเก็บไฟล์งาน (Project).....	13
พาดูแสดงผลลัพธ์ (Composition).....	14
พาดูแสดงการควบคุมช่วงเวลา (Timeline)	17
รู้จักกับเลเยอร์ (Layer).....	20
ลำดับลำดับตำแหน่งของเลเยอร์	20
พาดูแสดงข้อมูล (Info)	21
พาดูควบคุมระดับความดังของเสียง (Audio).....	21
พาดูควบคุมการเล่น (Preview)	21
พาดูเอฟเฟกต์เทคนิคพิเศษ (Effects & Presets).....	21
การจัดการพื้นที่ทำงานและหน้าต่างพาดู.....	22
ปรับขนาดหน้าต่างพาดู	22
แยกหน้าต่างออกมาใช้งานเดี่ยว	23
เคลื่อนย้ายเปลี่ยนตำแหน่งหน้าต่าง	23
ปิดหน้าต่างที่ไม่ต้องการออกจากพื้นที่ทำงาน	24
เปิดหน้าต่างที่ต้องการเข้ามาในพื้นที่ทำงาน.....	24
เลือกรูปแบบพื้นที่การทำงานตามการใช้งาน	25
บันทึกรูปแบบพื้นที่ทำงานส่วนตัว	25
จัดรูปแบบพื้นที่การทำงานให้กลับมาเหมือนเดิม (Reset).....	26



INTRO | 02

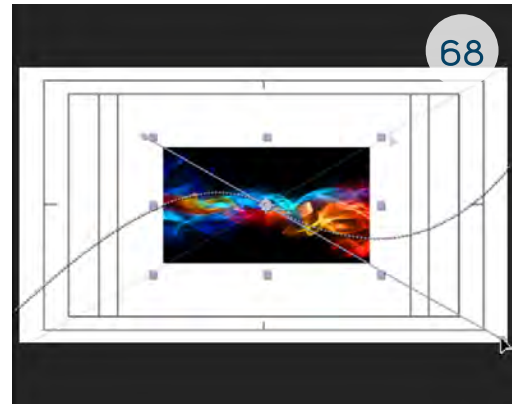
คำสั่งพื้นฐานเบื้องต้น (Command of Basic) 27

คำสั่งเกี่ยวกับไฟล์งาน (File).....28

สร้างโปรเจกต์งานชิ้นใหม่ (New Project)	28
สร้างโปรเจกต์งานเมื่อเริ่มเปิดใช้งานโปรแกรม (New Composition)	28
สร้างโปรเจกต์งานเพิ่มขึ้นมาใหม่ (New Project)	29
รายละเอียดการตั้งค่า Composition	30
นำไฟล์ชิ้นงานเข้ามาใช้ (Import File)	31

CONTENTS

เปิดโปรเจกต์งานที่เคยทำได้ (Open Project)	32
เปิดโปรเจกต์เมื่อเริ่มเปิดใช้งานโปรแกรม (Open Project).....	32
เปิดโปรเจกต์งานอื่นเพิ่มขึ้นมา (Open Project)	32
บันทึกโปรเจกต์งานที่เคยทำได้ (Save Project)	33
บันทึกโปรเจกต์งานครั้งแรก (Save As).....	33
บันทึกโปรเจกต์งานครั้งต่อไป (Save).....	33
คำสั่งเกี่ยวกับการควบคุมมุมมองภาพ (View)	34
การปรับขนาดมุมมอง (Zoom).....	34
การขยายขนาดมุมมอง (Zoom In).....	34
การย่อขนาดมุมมอง (Zoom Out)	34
การเลื่อนมุมมอง (Pan)	35
แสดงแถบไม้บรรทัด (Show Rulers)	36
แสดงเส้นไกด์ (Show Guide).....	36
เส้นตีกรอบบอกพื้นที่ (Title/Action Safe)	37
คำสั่งเกี่ยวกับการแก้ไขชิ้นงาน (Edit).....	37
คำสั่งย้อนขั้นตอนการทำงาน (Undo/Redo/History).....	37
คำสั่งคัดลอก (Copy)	38
คำสั่งวาง (Paste).....	38
คำสั่งตัด (Cut)	39
คำสั่งลบ (Clear).....	39
นำไฟล์งานจากโปรแกรมอื่นมาใช้งานร่วมกับ	
After Effects	40
Photoshop โปรแกรมตกแต่งภาพถ่ายและงานกราฟิก.....	40
Illustrator โปรแกรมวาดภาพกราฟิก.....	40
3dsMax และโปรแกรมสร้างชิ้นงาน 3 มิติอื่นๆ.....	41
นำโปรแกรมต่างๆ ไปใช้ใน After Effects.....	42
นำไฟล์งานจาก Photoshop ไปใช้ใน After Effects	42
เตรียมไฟล์งานใน Photoshop	42
Import ไฟล์งานจาก Photoshop	43
นำไฟล์งานจาก Illustrator ไปใช้ใน After Effects	45
เตรียมไฟล์งานที่จะสร้างใน Illustrator	45
Import ไฟล์งานจาก Illustrator	46
นำไฟล์งานจาก 3dsMax ไปใช้ใน After Effects	47
เตรียมไฟล์งานที่จะสร้างใน 3dsMax.....	47
Import ไฟล์งานจาก 3dsMax.....	49



CHAPTER | 01

กราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic) 51

รู้จักกับงาน Motion Graphic.....52

หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วย Keyframe..... 52

คำสั่งที่ใช้งานบ่อยๆ ในการทำ Motion Graphic53

คำสั่งเกี่ยวกับการควบคุมชิ้นงาน (Transform) 53

คำสั่งเกี่ยวกับการควบคุม Keyframe 56

 การสร้าง/เพิ่ม Keyframe (Add) 56

การเลือก Keyframe ที่ต้องการ (Selection)..... 57

 การเคลื่อนย้าย Keyframe ไปยังตำแหน่งที่ต้องการ

 (Move)..... 57

 การคัดลอก Keyframe ขึ้นมาใช้เพิ่ม (Copy & Paste)..... 57

 การลบ Keyframe ที่ไม่ต้องการ (Delete) 58

ลองสร้างกราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic)58

อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการทำ Motion Graphic..... 66

 แถบเลเยอร์ (Label)..... 66

 คำสั่ง Position และ Opacity 66

สร้างกราฟิกเคลื่อนไหวที่ตามทิศทางที่กำหนดด้วย

Motion Path67

อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการทำ Motion Path..... 73

 ส่วนประกอบของ Motion Path..... 73

 คำสั่ง Keyframe Assistant 74

CHAPTER | 02

ซ่อนหรือแสดงส่วนที่ต้องการ (Mask)

75

Mask คืออะไร ใช้ทำอะไรบ้าง.....76

Mask แบบปกติธรรมดา 77

Mask แบบเคลื่อนไหวได้ (Mask Animation)..... 77

รู้จักกับเครื่องมือสร้างรูปทรงของ Mask และ Shape ...78

ส่วนประกอบของ Mask และ Shape..... 78

เครื่องมือสร้างรูปทรงเรขาคณิต (Geometric) 78

เครื่องมือสร้างรูปทรงอิสระ (Freeform) 80

เลือกสร้าง Mask หรือชิ้นงาน (Shape) 81



การจัดการและแก้ไขรูปทรงของ Mask และ Shape...81

การเลือกและเคลื่อนย้ายตำแหน่ง..... 82

เคลื่อนย้ายจุด Vertex ทั้งหมด..... 82

เคลื่อนย้าย Vertex เฉพาะบางจุด 82

การแก้ไขรูปทรงด้วยเครื่องมือที่เกี่ยวข้อง..... 83

การเปลี่ยนรูปทรงของเส้น Path ด้วยการเพิ่มจุด Vertex 83

การลบจุด Vertex ที่ไม่ต้องการบนเส้น Path ออก 84

การเปลี่ยนจุด Vertex ให้เป็นมุมแหลมหรือมุมโค้ง..... 84

การทำขอบของ Mask ให้ฟุ้ง 85

การหมุนหรือปรับย่อ/ขยายขนาดของ Mask 85

ตัดต่อภาพวิดีโอด้วย Mask86

อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการสร้าง Mask Shape 89

เทคนิคการตัดต่อภาพวิดีโอด้วย Mask 90

สร้างแถบป้ายกราฟิก (Label) ง่ายๆ ด้วย Mask

Animation.....90

สร้าง Mask ให้เคลื่อนไหวและเปลี่ยนรูปทรงลงในงาน

วิดีโอ96

อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการสร้าง Mask Animate (VDO) 105

สร้าง Mask ให้มีขนาดที่เท่ากันด้วยคำสั่ง Ruler 105

ปรับรูปทรงของ Mask ด้วย Arrow Key..... 106

สร้าง Mask ให้เคลื่อนไหวตามเส้น Path ด้วย Track

Matte.....106

อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการสร้าง Mask ด้วย Track Matte... 111

เปลี่ยนพื้นที่ Mask ให้ตรงข้ามกันด้วย Alpha Inverted

Matte 111

CHAPTER | 03

ตัวอักษรในงานวิดีโอ (Text Video) 113

รู้จักกับตัวอักษรสำหรับใช้งานใน After Effects.....114

ตัวอักษรจากโปรแกรม After Effects..... 114

ตัวอักษรจากโปรแกรม Photoshop และ Illustrator 115

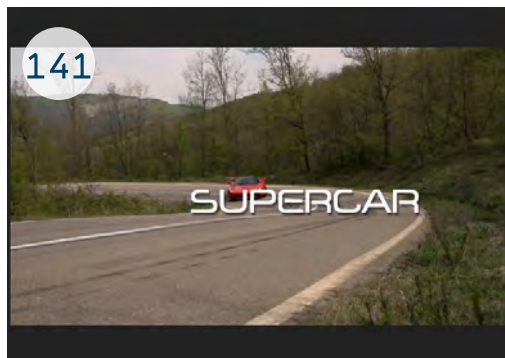
ตัวอักษรจากโปรแกรมสร้างงาน 3 มิติอื่นๆ..... 115

เครื่องมือและส่วนประกอบต่างๆ ที่ใช้สร้าง

ตัวอักษร 116

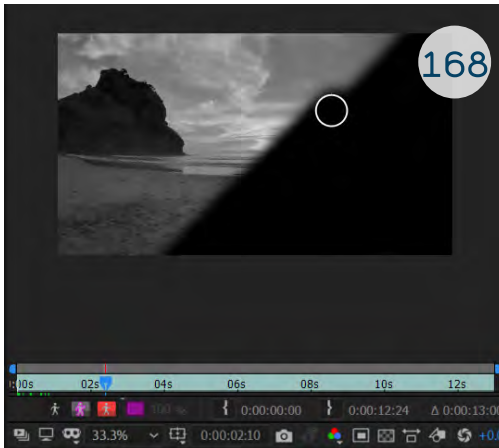
เครื่องมือใช้สร้างตัวอักษร (Type Tool) 116

กำหนดรูปแบบของตัวอักษรด้วยพาเนล Character 117



CONTENTS

จัดเรียงแถวตัวอักษรด้วยพาด Paragraph	117
สร้างตัวอักษรในงานวิดีโอด้วย Horizontal Type Tool	118
อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ Horizontal Type Tool.....	123
เพิ่มสไตล์ให้กับตัวอักษรด้วย Layer Styles	123
สร้างการเคลื่อนไหวให้กับตัวอักษรด้วย Animate Text	124
อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ Animate Text	128
คำสั่งการเคลื่อนไหวของตัวอักษรในรูปแบบอื่น (Animate Text).....	128
Range Selector กำหนดช่วงระยะในการทำให้ตัวอักษรเคลื่อนไหว (Animate Text)	134
สร้างตัวอักษรให้ทะลุได้ด้วย Mask	135



CHAPTER | 04

ตกแต่งและแก้ไขภาพวิดีโอ (Retouch)

143

รู้จักกับการ Retouch ภาพวิดีโอ.....	144
เครื่องมือและพาดที่ใช้ในการ Retouch.....	145
เครื่องมือที่ใช้ในการ Retouch	145
พาดที่เกี่ยวข้องในการ Retouch	146
พาด Layer ใช้ในการ Retouch ภาพวิดีโอ	146

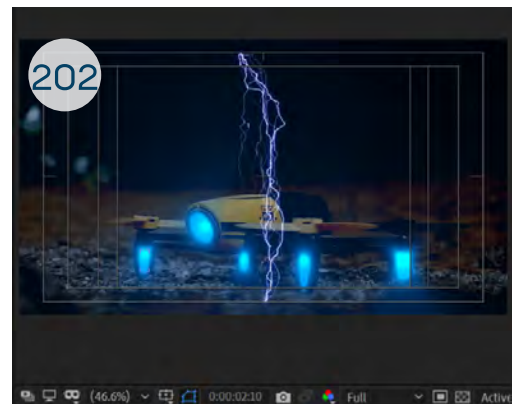
พาด Paint คำสั่งเสริมเกี่ยวกับการ Retouch	147
พาด Brushes ใช้กำหนดค่าเกี่ยวกับหัวแปรง	151
Retouch สิ่งที่ไม่ต้องการออกจากภาพวิดีโอด้วย Brush Tool.....	152
Retouch สิ่งที่ไม่ต้องการออกจากภาพวิดีโอด้วย Clone Stamp Tool	156
อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ Clone Stamp Tool.....	160
เลือกจุดเริ่มต้นในการแทรกมาสก์ระบายทับ	160
Retouch สิ่งที่ไม่ต้องการออกจากภาพวิดีโอด้วย Eraser Tool	161
อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ Eraser Tool.....	166
หาภาพที่ไม่มีคนมาเป็นพื้นหลัง.....	166
แก้ปัญหาขอบภาพไม่เกลี้ยงด้วย Channel Alpha	167
เปลี่ยนภาพวิดีโอได้ด้วย Eraser Tool (Write On)....	167
อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ Eraser Tool (Write On).....	169
เลือก Duration แบบ Write On	169

CHAPTER | 05

ใช้เทคนิคพิเศษลงในภาพวิดีโอ (Effects Video)

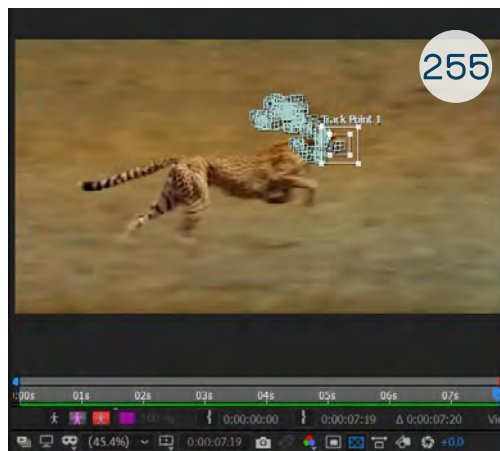
171

ทำความรู้จักกับ Effects	172
Effects ปรับแต่งแสงสีของภาพวิดีโอ	172
Effects เสมือนจริงเหนือจินตนาการ	173



Effects การเคลื่อนไหว.....	173
รู้จักกับคำสั่งที่ใช้ในการทำ Effects และ Plug-ins.....	174
พาเนล Effects & Presets ชุดคำสั่ง Effects ทั้งหมด.....	175
ชุด Effects สำเร็จรูปต่างๆ ใน Animation Presets.....	180
พาเนล Effect Controls ปรับแต่งกำหนดค่า Effects	180
พาเนล Effect Controls (Timeline) ปรับแต่งกำหนดค่าตาม ช่วงเวลา.....	181
Effects เสริมเพิ่มเติม (Plug-ins)	181
วิธีการติดตั้ง Plug-ins เพิ่มลงใน After Effects	181
ลองใช้ Effects Blur ทำภาพวิดีโอแนว Tilt-Shift.....	182
อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ Effects Blur & Sharpen	185
ภาพแนวโมเดลจำลอง Tilt-Shift	186
Adjustment Layer เลเยอร์ป้องกันสำหรับใช้ Effects.....	187
ลองใช้ Effects Color Correction ย้อนสีภาพวิดีโอแนว Vintage.....	187
อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ Effects Color Correction	190
การปรับค่าสีความสว่างในแต่ละช่วงด้วย CC Color Neutralizer.....	192
ลองใช้ Effects Distort บิดเบือนภาพวิดีโอให้ แปลกตา	193
อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ Effects Distort.....	197
ลองใช้ Effects Generate ใส่กระแสไฟฟ้าลงใน ภาพวิดีโอ.....	198
อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ Effects Generate.....	206
กำหนดค่าอื่นๆ ของ Effects Advanced Lightning เพิ่มเติม	207
ลองใช้ Effects Simulation ทำหิมะตกลงใน ภาพวิดีโอ.....	208
อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ Effects Simulation.....	210
กำหนดค่าอื่นๆ ของ Effects CC Snowfall เพิ่มเติม	211
ลองใช้ Effects Stylize เปลี่ยนภาพวิดีโอไปตาม Style	212
อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ Effects Stylize	218
ใส่ Effects ได้หลากหลายด้วย Adjustment Layer	219
ลองใช้ Effects Time ทำภาพวิดีโอแนว Slow Motion	220

อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ Effects Time	226
คำสั่ง Time ในเมนู Layer	227



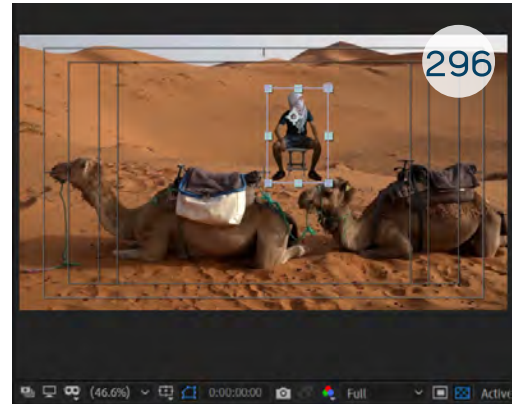
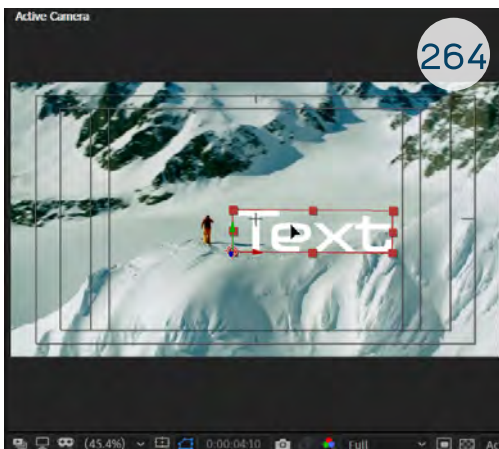
CHAPTER | 06

เคลื่อนที่ตามออบเจกต์ในวิดีโอด้วย Tracking 229

ทำความรู้จักกับ Tracking	230
หลักการของ Tracking.....	230
รูปแบบของการ Tracking	231
กราฟิกเคลื่อนไหวตามภาพวิดีโอ (Track Motion).....	231
ลดการสั่นไหวของภาพวิดีโอ (Stabilize Motion)	231
ลดการสั่นไหวของภาพวิดีโอ (Warp Stabilizer).....	232
ออบเจกต์เคลื่อนที่ตามมุมกล้องของภาพวิดีโอ (Track Camera)	232
ส่วนประกอบของจุด Track Point	233
รู้จักคำสั่งและรายละเอียดต่างๆ ที่ใช้ในการ Tracking.....	235
รู้จักกับรายละเอียดของพาเนล Tracker	235
ขั้นตอนกราฟิกให้เคลื่อนที่ตามภาพวิดีโอด้วย Track Motion.....	237
อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ Track Motion.....	245

CONTENTS

แก้ไขจุด Track Point ให้ Tracking ได้ตามต้องการ	245
เปลี่ยนตำแหน่งจุด Vertex ให้กราฟิกเคลื่อนที่ตาม Motion Path ได้ราบรื่น	245
หลักการเชื่อมโยงการทำงานของ Track Motion.....	246
การเชื่อมโยงชิ้นงานด้วย Parent.....	246
ซ้อนภาพวิดีโอให้เคลื่อนที่ตามภาพวิดีโอด้วย	
Perspective Corner Pin.....	247
อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ Track Motion แบบ Perspective Corner Pin	252
อย่าให้จุด Track Point อยู่ใกล้ขอบภาพวิดีโอจนเกินไป ...	252
ลดการสั่นไหวของภาพวิดีโอด้วย Stabilize Motion...	253
ลดการสั่นไหวของภาพวิดีโอด้วย Warp Stabilizer...	257
อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ Warp Stabilizer.....	260
การกำหนดค่าเพิ่มเติมที่เกี่ยวข้องกับ Warp Stabilizer ...	260
ทำตัวอักษรให้เคลื่อนที่ตามมุมกล้องของภาพวิดีโอด้วย Track Camera.....	261
อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ Track Camera.....	267
การเลือกจุด Track Point เพื่อกำหนดเป้าหมาย	268
การหมุนชิ้นงานให้อยู่ในระนาบเดียวกับหน้าจอ	269
ซ้อนภาพวิดีโอให้เคลื่อนที่ตามมุมกล้องด้วย Track Camera (VDO).....	
อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ Track Camera (VDO).....	276



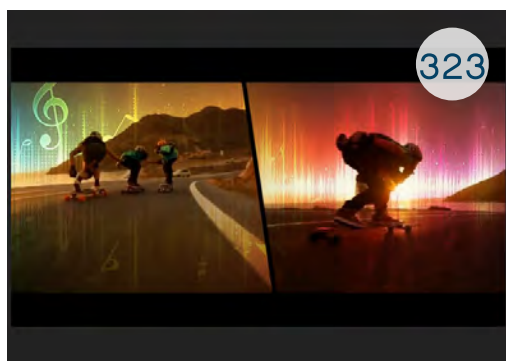
การเปลี่ยนชิ้นงาน Solid ให้เป็นภาพวิดีโอ	276
ปรับรูปทรงของชิ้นงานในมุมมอง Perspective	277
ลบบัตถุที่ไม่ต้องการออกจากวิดีโอด้วย Content-Aware Fill	
อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ Content-Aware Fill	283
หลักการลบบัตถุออกจากภาพวิดีโอด้วย Content-Aware Fill.....	283
เพิ่มความนุ่มนวลของขอบพื้นที่ ด้วยการทำให้ขอบ Mask ฟู (Mask Feather).....	284
สร้าง Keyframe ให้กับ Mask เพื่อให้เคลื่อนที่ตามวัตถุที่ต้องการจะลบ	285
การกำหนดค่าเพิ่มเติมเกี่ยวกับ Content-Aware Fill.....	285

CHAPTER | 07

ซ้อนภาพวิดีโอเข้ากับฉากหลัง Blue Screen	287
ทำความเข้าใจกับ Blue Screen	288
หลักการทำงานของการซ้อนภาพวิดีโอด้วย Blue Screen.....	
เปลี่ยนฉาก Blue Screen ให้กลายเป็นฉากโปร่งใส	289
นำฉากหลังใหม่มาซ้อนแทนที่ฉากโปร่งใส	290
ปรับแต่งแสงสีขอบเงาให้ดูกลมกลืนเข้ากับฉาก	290
ลองซ้อนภาพวิดีโอด้วย Blue Screen แบบ Fixed Camera	
	291

VI

อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ Blue Screen แบบ Fixed Camera...	299
เอาฉากหลังออกด้วย Keylight (1.2)	299
ปรับขอบออบเจ็กต์บนฉากสีสกรีนให้เนียนขึ้นด้วย	
Matte Choker	300
ย่อ/ขยายขนาดวิดีโอ เพื่อเลือกตำแหน่งในการวางออบเจ็กต์	
ด้วย Scale.....	300



ลองซ่อนภาพวิดีโอด้วย Blue Screen แบบ Track Camera301

อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ Blue Screen แบบ Track Camera...	311
เลือกตำแหน่งเป้าหมายในการ Tracking	311
ปรับหมุนภาพวิดีโอให้อยู่ระนาบเดียวกับหน้าจอ 311	
เลือกวางตำแหน่งออบเจ็กต์ที่ต้องการ.....	312

เทคนิคการทำ Blue Screen.....313	
พื้นฉากสกรีนที่ใช้สีต้องเรียบสม่ำเสมอ 314	
ไม่ควรให้ออบเจ็กต์สีเดียวกับฉากหลัง	315
เลือกใช้ฉากหลังสีเขียว (Green Screen) ดีกว่าฉากหลังสีน้ำเงิน (Blue Screen)	315

CHAPTER | 08

ใส่เสียงลงในภาพวิดีโอ (Audio Video) 317

เสียงที่ใช้ในงานวิดีโอ (Audio).....318	
เสียงดนตรีบรรเลง (Background Music).....	318

เสียงเอฟเฟกต์ (Sound Effects)	318
เสียงบรรยาย (Voice).....	319
คำสั่งและเครื่องมือที่ใช้ในการจัดการกับเสียง321	
ลงนำเสียงดนตรี (Music) เข้ามาประกอบในงาน	
วิดีโอ.....323	

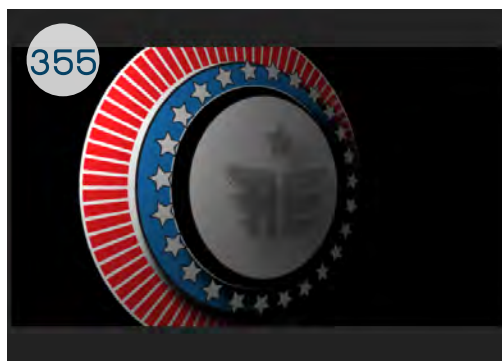
อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ Audio Music	326
เทคนิคเลือกเสียงช่วงที่ต้องการ	326
ปรับระดับความดังของเสียง (Fade In/Fade Out)	327

ลงใส่ Effects Audio ให้กับเสียงเอฟเฟกต์.....328

อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ Effects Audio	331
การวางเสียงเอฟเฟกต์ให้ตรงกับภาพ.....	331
กำหนดค่าต่างๆ ของคำสั่ง Delay	331
คำสั่ง Effects Audio อื่นๆ ที่น่าสนใจ.....	332

ลงใช้เสียงบรรยาย (Voice) ร่วมกับเสียงดนตรี (Sound Background)333

อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ Audio Voice	337
กำหนดสีของแถบเลเยอร์ที่ Label	337
การวางเสียงและปรับระดับเสียงให้เหมาะสม.....	337

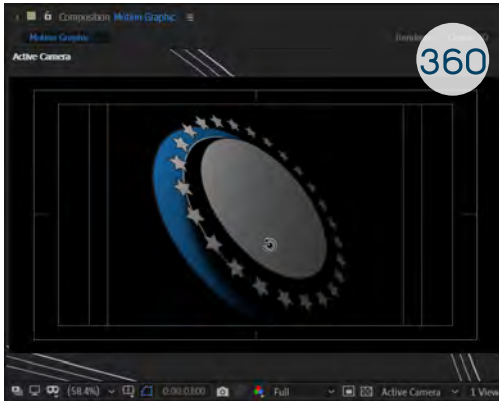


CHAPTER | 09

สร้างงาน 3 มิติด้วย 3D Compositing 339

3D Compositing คืออะไร340	
3D Layer.....	340

CONTENTS



Light	340
Camera	341
รู้จักกับเครื่องมือและคำสั่งในการควบคุมงาน 3 มิติ.....	341
คำสั่งควบคุม 3D Layer	341
คำสั่งควบคุม Light	343
เครื่องมือสำหรับควบคุมกล้อง (Camera)	344
เปลี่ยน Motion Graphic แบบแบนๆ ให้เป็น 3 มิติ.....	345
อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ 3D Layer	350
การกำหนดค่าของคำสั่งต่างๆ ใน Transform ด้วยการ	
แดรกเมาส์กับการกรอกค่าตัวเลข	350
เพิ่ม Light ให้ Motion Graphic มีแสงเงา ดูมีมิติ	
ยิ่งขึ้น	351



อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ Light	353
กำหนดตำแหน่ง Light ด้วยเครื่องมือ Selection Tool	353
กำหนดค่า Light Options	354
เคลื่อนไหวมุมมองกล้องให้ Motion Graphic ด้วย	
Camera	355
อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ Camera	359
เลือกมุมมองช่วยในการเปลี่ยนมุมมองด้วย 3D View	
Popup.....	359
การกำหนดค่า Position ของ Camera.....	360

CHAPTER | 10

นำผลงานออกไปใช้ด้วยการ Render 361

รู้จักกับการ Render	362
รูปแบบไฟล์วิดีโอ (Video Format)	362
รูปแบบไฟล์ภาพนิ่งต่อเนื่อง (Image Sequence Format)	363
รูปแบบไฟล์ภาพนิ่งภาพเดียว (Image Format)	364
รูปแบบไฟล์เสียง (Audio Format)	364
ลอง Render ขึ้นงานเป็นไฟล์วิดีโอ (Video Format)....	365
อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ Render Video Format	367
ลดขนาดของไฟล์วิดีโอด้วย Video Codec	
(ใช้ได้กับเวอร์ชัน CC 2017 หรือต่ำกว่าเท่านั้น).....	367
Render ขึ้นงานเป็นไฟล์ภาพนิ่งต่อเนื่อง	
(Image Sequence Format).....	369
อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ Render Image Sequence Format... 373	
Render รูปแบบไฟล์ภาพนิ่งภาพเดียว (Image Format)... 373	
ลอง Render ขึ้นงานเป็นไฟล์เสียง (Audio Format)....	375
ใช้งานร่วมกันระหว่าง Composition ด้วย	
Pre-compose	377

INTRO

01



รู้จักกับ After Effects CC (Introduction & Workspace)

สำหรับบทแรกนี้ เราจะมาทำความรู้จักกับ After Effects CC ว่าเป็น
โปรแกรมที่ใช้ทำอะไร และมีหน้าต่างโปรแกรมเป็นอย่างไร

After Effects เป็นโปรแกรมที่ใช้ทำอะไร

After Effects เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการตกแต่ง ทำกราฟิกเคลื่อนไหวหรือทำเอฟเฟกต์ให้กับงานวิดีโอ ถ้าให้พูดเปรียบเทียบระหว่างงานตกแต่งภาพนิ่งหรือภาพถ่ายที่ต้องใช้ Photoshop กับงานภาพเคลื่อนไหว งานวิดีโอ หรืองานภาพยนตร์ ก็คงต้องเลือก After Effects ซึ่งการใส่เอฟเฟกต์ในงานวิดีโอนั้นอาจจะต้องมีการแก้ไขหรือตัดต่อไฟล์วิดีโอ จนบางครั้งอาจคิดว่า After Effects เป็นโปรแกรมที่ใช้ตัดต่อภาพ แต่ความจริงแล้วแค่สามารถตัดต่อได้เท่านั้น ถ้าจะใช้โปรแกรมตัดต่อจริงๆ ควรจะใช้โปรแกรม Premiere ในการตัดต่อจะตรงกับงานมากกว่า แล้วงานตกแต่ง ทำกราฟิกเคลื่อนไหว หรือทำเอฟเฟกต์ให้กับงานวิดีโอนั้น สามารถนำไปใช้ร่วมกับงานด้านไหน หรือนำเสนอผลงานออกไปในรูปแบบใดได้บ้าง

1. งานด้านรายการโทรทัศน์ (Television)

รายการโทรทัศน์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นข่าว รายการบันเทิง หรือสารคดี ต้องมีภาพกราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic) ทั้งไตเติลรายการ โลโก้รายการ แถบข้อความบอกชื่อนักแสดงหรือสถานที่ รวมถึงกราฟิกต่างๆ ที่ใส่เพิ่มลงไประหว่างรายการ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้รายการนั้นๆ



ไตเติล หรือโลโก้รายการโทรทัศน์



โลโก้รายการ โลโก้ของสถานที่ หรือกราฟิกบอกรายละเอียดโชว์ในรายการ

2. งานด้านภาพยนตร์ ละคร หรือมิวสิกวิดีโอ (Movie/Series/MV)

การย้อมสีปรับแต่งแสงของหนังหรือละคร ให้ภาพเก่าๆ กลับมามีสีสันสวยงามอีกครั้ง หากแอ็คชั่นเอฟเฟกต์ยิงปืนกัน หากในหนังผี วิญญาณ คนหายตัว ปล่อยแสง ระเบิดพลั๊ง ล้วนแต่เป็น Special Effects ที่สามารถสร้างขึ้นได้จากโปรแกรม After Effects



เอฟเฟกต์ระเบิดในจากแอ็คชั่น



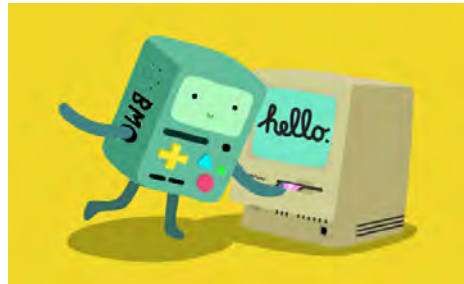
เอฟเฟกต์แสงของยานในหนังไซไฟ

3. งานด้านการ์ตูน Animation

ถ้าพูดถึงงานการ์ตูน Animation (2D) จริงๆ แล้วก็ได้แตกต่างอะไรกับภาพกราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic) เพราะก็คือ การทำกราฟิกนิ่งๆ ให้เคลื่อนไหวได้เหมือนกัน ซึ่งเราสามารถใส่ Special Effects และ Sound Effects ลงไปในการ์ตูน Animation เพื่อเพิ่มความน่าสนใจได้อีกด้วย



balance.net/gallery/31414067/
Postly-Make-someone-smile



balance.net/gallery/15484307/
Solo-lal-animations

การ์ตูนแอนิเมชันก็เหมือนกับ Motion Graphic ใช้โปรแกรม After Effects ทำได้เช่นกัน

4. งานด้านสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) และการนำเสนองาน (Presentation)

งานสื่อมัลติมีเดีย เว็บไซต์ เมนูอินเตอร์เฟส รวมถึงงานพรีเซนตเปิดตัวสินค้า เปิดตัวแบรนด์ งานเลี้ยง งานแต่ง หรืองานอีเวนต์ต่างๆ นั้น สามารถที่จะใช้ After Effects เข้าไปช่วยให้ผลงานที่จะนำเสนอดูน่าสนใจมากขึ้น เพราะสื่อพรีเซนตต่างๆ เหล่านี้ล้วนแต่มีภาพวิดีโอ แอนิเมชัน หรือกราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic) เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของงานนั้นด้วย



vidownload.com/
slider-effects-project-videohive/



videoblocks.com/video/
momentum-after-effects-template

ใช้ในงานพรีเซนตเปิดตัวสินค้า ผลิตภัณฑ์ หรือเปิดตัวแบรนด์



icdcenter.org/wedding-invitation-
template-after-effects-free/



vineo.com/1159595157ref=lp-share&1&cve
nt=85b1eb3b39311e9836c0080a18050b

พรีเซนเตชันพรีเวดดิ้งงานแต่งงาน

สเปกขั้นต่ำของเครื่องที่เหมาะสมต่อการใช้งาน (System Requirements)

After Effects เป็นโปรแกรมที่ต้องใช้การประมวลผลที่มากเหมือนกัน เครื่องที่จะสามารถใช้งานร่วมกับโปรแกรมนี้นี้ได้ ต้องมีสเปคที่สูงพอสมควร ดังนั้น เรามาดูกันก่อนว่า สเปคเครื่องที่จะใช้จะต้องมีอะไรบ้าง



theverge.com/2011/9/7/2515568/hp

หน่วยประมวลผล (Processor) ควรจะเป็น Multicore Intel Processor (รองรับแบบ 64 bit)

ระบบปฏิบัติการ (Operating System) รองรับระบบปฏิบัติการ Microsoft Windows 10 แบบ 64 bit

หน่วยความจำ (RAM) ควรมีขนาด 16 GB เป็นอย่างต่ำ (แนะนำที่ขนาด 32 GB) เพราะมีผลต่อการประมวลผล

พื้นที่ฮาร์ดดิสก์ (Hard Disk Space) ควรมีพื้นที่ว่างสำหรับการติดตั้งโปรแกรม 5 GB (ไม่สามารถติดตั้งในอุปกรณ์แฟลชไดรฟ์ได้) และควรมีพื้นที่สำหรับการใช้งาน 10 GB

การแสดงผลของจอ (Monitor Resolution) จอควรมีความละเอียดอยู่ที่ขนาด 1280 x 1080 หรือมากกว่านั้น เพื่อการแสดงผลการทำงานที่ดียิ่งขึ้น

QuickTime ควรมีโปรแกรม QuickTime เวอร์ชัน 7.7.9 สำหรับเล่นไฟล์วิดีโอที่เราได้ทำขึ้นเสร็จ

Internet Connection ควรมีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อการลงทะเบียน และการเข้าถึงบริการออนไลน์



NOTE : การ์ด GPU

ส่วนการ์ด GPU รุ่นไหนที่ได้รับการรับรองจาก Adobe สามารถเข้าไปเช็ครุ่นได้ที่ <https://helpx.adobe.com/after-effects/system-requirements.html>

มีอะไรใหม่ในเวอร์ชัน CC 2020 (Top New Feature)

สำหรับ After Effects CC 2020 มีการเปลี่ยนแปลงอะไรใหม่ๆ ทั้งเครื่องมือ (Tool), ประสิทธิภาพ (Performance) และคำสั่งในการเขียนสคริปต์ (Script) ซึ่งสำหรับการใช้งานทั่วไปที่เห็นได้เด่นชัดจะมีดังต่อไปนี้

ลบวัตถุที่ไม่ต้องการออกจากวิดีโอ (Content-Aware Fill Tool)



helpx.adobe.com/after-effects/using/whats-new.html

เราสามารถลบวัตถุที่ไม่ต้องการออกจากวิดีโอได้ เช่น ผู้คน วัตถุ หรือสิ่งของที่ผ่านเข้ามาในภาพ ทั้งที่ตั้งใจและไม่ตั้งใจก็ตาม ด้วยเครื่องมือ Content-Aware Fill ที่จะช่วยลบวัตถุที่ไม่ต้องการได้ง่ายขึ้น ช่วยประหยัดเวลาในการลบวัตถุ

ลบวัตถุที่ไม่ต้องการออกจากวิดีโอได้ง่ายยิ่งขึ้น

การปรับปรุงประสิทธิภาพ (Performance Improvements)



helpx.adobe.com/after-effects/using/whats-new.html

มีการปรับปรุงประสิทธิภาพในการประมวลผลให้ดียิ่งขึ้น ทั้งการเล่นภาพเพื่อดูผลงาน (Playback) อย่างรวดเร็ว หรือการเรนเดอร์ที่เร็วขึ้นเมื่อใช้เอฟเฟกต์ต่างๆ อีกทั้งยังสามารถโยนงานระหว่างการทำงานร่วมกันในทีมได้รวดเร็วยิ่งขึ้นอีกด้วย

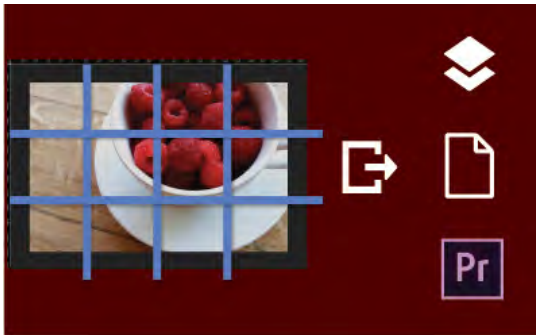
ปรับปรุงประสิทธิภาพในการประมวลผลให้เร็วขึ้น



NOTE : มีอะไรใหม่อีกบ้าง

ที่แนะนำไปเป็นเพียงบางส่วนที่น่าสนใจและเพิ่มขึ้นมาใหม่ในเวอร์ชันนี้ ถ้าต้องการอยากจะรู้ว่ามีอะไรที่เพิ่มขึ้นมาใหม่อีกบ้าง หรืออยากจะศึกษารายละเอียดเพิ่มเติม ก็สามารถเข้าไปหาข้อมูลได้จาก <https://helpx.adobe.com/after-effects/using/whats-new.html>

บันทึกเส้นไกด์ เพื่อนำไปใช้ในงานตัดต่อ (Save Guides to share with editors)



helpx.adobe.com/after-effects/using/whats-new.html

เราสามารถที่จะโหลดและบันทึกการตั้งค่าเส้นไกด์ เพื่อนำมาใช้ในโปรเจกต์ใหม่ และสามารถนำไปใช้ร่วมกันในโปรแกรมตัดต่ออย่าง Premiere Pro ได้อีกด้วย ช่วยให้สะดวกในการทำงานระหว่างคนทำเอฟเฟกต์ใน After Effects และคนตัดต่อใน Premiere Pro

บันทึกเส้นไกด์ไปใช้งานใน Premiere Pro ได้

ซิงค์ฟอนต์ของ Adobe แบบอัตโนมัติ (Adobe fonts automatic sync)

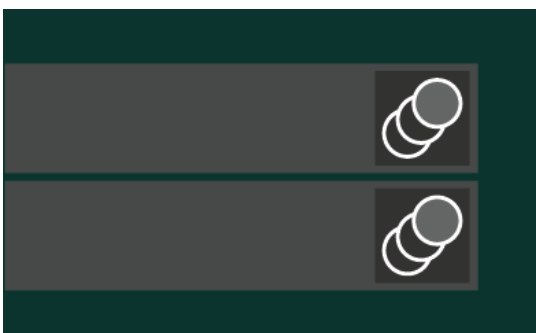


helpx.adobe.com/after-effects/using/whats-new.html

ถ้าเราเปิดโปรเจกต์งานใน After Effects แล้วมีฟอนต์อักษรหายไป หากฟอนต์ที่หายเป็นฟอนต์จาก Adobe (ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการสมัครสมาชิก Creative Cloud) เราไม่ต้องเป็นกังวล เพราะ Creative Cloud จะซิงค์ฟอนต์ที่หายไปให้โดยอัตโนมัติ

ซิงค์ฟอนต์ Adobe แบบอัตโนมัติ

Frame Blending และ Motion Blur จะเปิดและปิดการใช้งานโดยอัตโนมัติ



helpx.adobe.com/after-effects/using/whats-new.html

เมื่อเราเปิดหรือปิดการใช้งาน Frame Blending หรือ Motion Blur สำหรับการทำงานของเลเยอร์ โปรแกรม After Effects จะเปิดหรือปิดการใช้งานของ Frame Blending หรือ Motion Blur ในพานเนล Timeline ให้โดยอัตโนมัติ

เปิดและปิดการใช้งาน Frame Blending และ Motion Blur โดยอัตโนมัติ

หน้าต่างและส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม

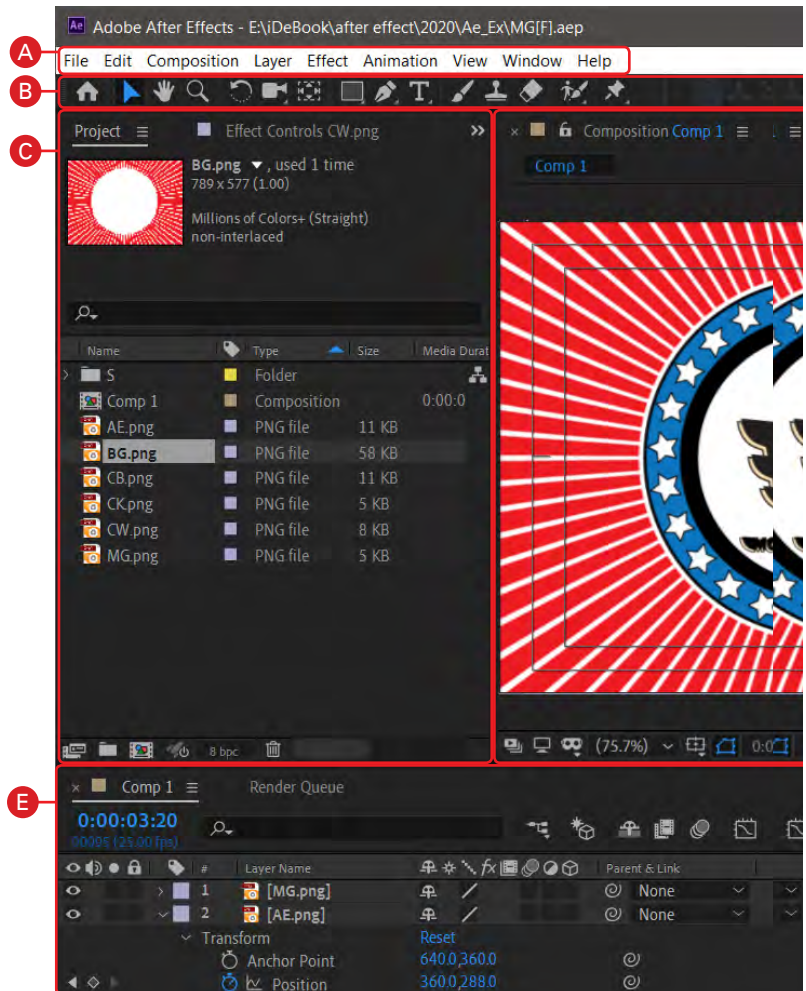
เมื่อเปิดโปรแกรม After Effects ขึ้นมาจะพบกับหน้าต่างโปรแกรม ซึ่งมีเมนูคำสั่งและพาเนลเครื่องมือต่างๆ ที่ถูกซ่อนไว้ตามเมนูคำสั่งอีกมากมาย เรามาดูส่วนประกอบในหน้าต่างโปรแกรมกันก่อนว่ามีอะไรบ้าง

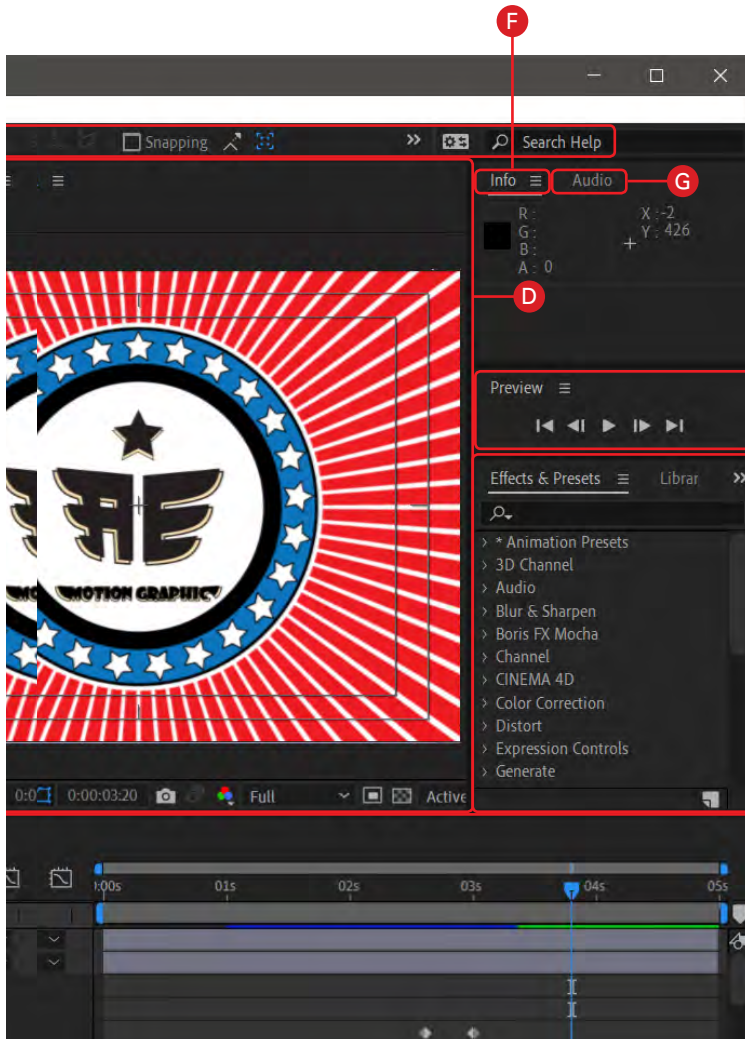
A Menu Bar เมนูคำสั่ง โดยคำสั่งทั้งหมดจะถูกรวบรวมไว้ในส่วนเมนูบาร์นี้

B Tools กล่องเครื่องมือที่รวบรวมเครื่องมือสำหรับการควบคุม แก้ไข และสร้างชิ้นงาน

C Project พาเนลที่ใช้เก็บรวบรวมและแสดงไฟล์งานทุกชนิดที่เราเปิดขึ้นมาใช้งาน

D Composition พื้นที่สำหรับแสดงผลพร็อพที่ได้อัปโหลดย้าย ตกแต่ง แก้ไข หรือสร้างชิ้นงานลงไปแล้ว





E Timeline เป็นส่วนที่ใช้กำหนดว่าชิ้นงานจะแสดงผล หรือเกิดอะไรขึ้นตรงช่วงเวลาไหนบ้าง ซึ่งจะทำงานสัมพันธ์กับการแสดงผลใน Composition

F Info พาเนลแสดงข้อมูลสีและตำแหน่งของชิ้นงานที่เลือกบนพาเนล Composition

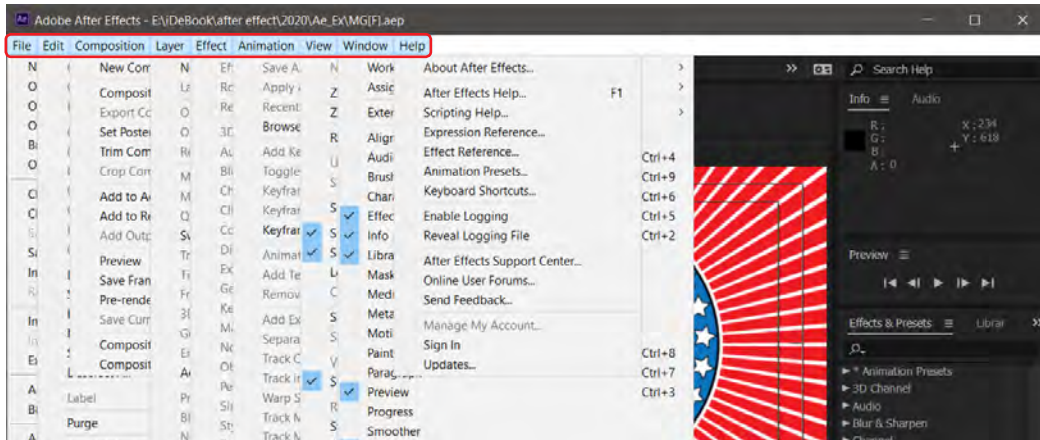
G Audio เป็นพาเนลควบคุมการทำงานของเสียง

H Preview พาเนลแผงควบคุมการแสดงผลฟุตที่อยู่ใน Composition

I Effects & Presets พาเนลที่เก็บรวบรวมชุดคำสั่งเอฟเฟกต์ต่างๆ

แถบคำสั่งเมนูบาร์ (Menu Bar)

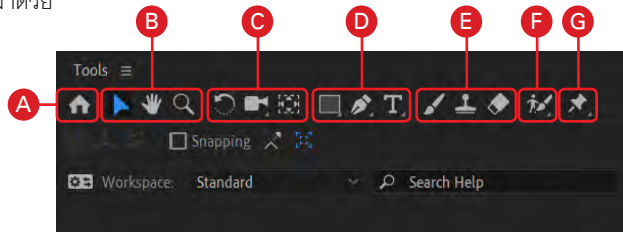
คำสั่งต่างๆ ทั้งหมดจะถูกบรรจุไว้ในเมนูบาร์นี้ ซึ่งจะแบ่งเป็นหมวดหมู่ เช่น เมนู File จะเป็นคำสั่งที่เกี่ยวกับการจัดการไฟล์ทั้งหมด (เปิด/ปิด/บันทึกไฟล์) เมนู Effect จะเป็นคำสั่งเกี่ยวกับเอฟเฟกต์ทั้งหมด หรือเมนู Window หากหน้าต่างคำสั่งเครื่องมือไหนหายไป และต้องการจะเปิด หรืออยากจะทำปิดก็ให้มาที่เมนูนี้ เป็นต้น



เลือกใช้คำสั่งต่างๆ ตามหมวดหมู่ได้จากเมนูบาร์

ชุดกล่องเครื่องมือ (Tools)

ชุดกล่องเครื่องมือที่รวบรวมเครื่องมือที่ใช้ในการควบคุม แก้ไข และสร้างชิ้นงาน ซึ่งจะแบ่งออกเป็น 4 กลุ่มหลักๆ และอีก 2 ตัวที่ไม่เข้ากลุ่ม รวมเป็น 14 ตัวด้วยกัน เช่น กลุ่มการเลือกชิ้นงานและควบคุมมุมมอง กลุ่มการวาดชิ้นงานและสร้างตัวอักษร เป็นต้น ถ้าปุ่มเครื่องมือไหนมีลูกศรเล็กๆ อยู่ด้วย แสดงว่ามีเครื่องมือที่เกี่ยวข้องกันซ่อนไว้อยู่ และสำหรับเวอร์ชันใหม่จะมี Home เพิ่มขึ้นมาด้วย



A Home ใช้กลับไปหน้าจอ Home Screen เพื่อสร้างโปรเจกต์งานขึ้นมาใหม่ (New Project) หรือเปิดโปรเจกต์งานที่เคยทำไว้ (Open Project)

B กลุ่มการเลือกชิ้นงานและควบคุมมุมมอง มีเครื่องมือที่เกี่ยวข้องอยู่ 3 ตัวด้วยกัน

Selection Tool เป็นเครื่องมือที่ใช้คลิกเลือกชิ้นงานที่ต้องการทำงาน เช่น ถ้าเราต้องการจะแก้ไขชิ้นงานไหน ให้ใช้ Selection Tool คลิกเลือกชิ้นงานนั้นก่อน และใช้ในการเคลื่อนย้ายตำแหน่งของชิ้นงานอีกด้วย

Hand Tool เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเลื่อนมุมมอง เพื่อดูส่วนอื่นๆ ในหน้าจอ Composition

Zoom Tool ใช้ในการขยายหรือย่อมุมมองของหน้าต่าง Composition เพื่อเข้าไปดูส่วนต่างๆ อย่างใกล้ชิด (Zoom In) หรือถอยมุมมองกลับออกมา (Zoom Out) จนถึงการมองภาพรวมของงานทั้งหมด