

การสร้างสื่อเพื่อประชาสัมพันธ์เกมล์ กรณีศึกษา บริษัท เพลย์ไซเบอร์เกมส์ จำกัด MEDIA FOR PROMOTING GAMES CASE STUDY : PLAYCYBERGAMES CO., LTD.

นายวิศิษฏ์ ทองบุญเรื่อง

โครงงานสหกิ<mark>จศึ</mark>กษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น พ.ศ. 2556 การสร้างสื่อเพื่อประชาสัมพันธ์เกมส์ กรณีศึกษา บริษัท เพลย์ไซเบอร์เกมส์ จำกัด MEDIA FOR PROMOTING GAMES CASE STUDY : PLAYCYBERGAMES CO., LTD.

นายวิศิษฏ์ ทองบุญเรื่อง

โครงงานสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2556

คณะกรรมการสอบ

..... ประธานกรรมการสอบ

(อาจารย์ ชั่นยพร กณิกนั้นต์)

..... กรรมการสอบ

(อาจารย์ ฤทัยรัตน์ วิชัยดิษฐ์)

<mark>อา</mark>จารย์ที่ปรึกษา

(อาจ<mark>ารย์</mark> ดร.ฐิติพร <mark>เลิ</mark>ศรัตน์เด<mark>ชากุ</mark>ล)

..... ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา

(อาจารย์ ภูวดล ศิริกองธรรม)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

การสร้างสื่อเพื่อประชาสัมพันธ์เกม กรณีศึกษา บริษัท เพลย์ไซเบอร์เกมส์ จำกัด

Media for promoting games

Case study : Playcybergames Co., Ltd.

นายวิศิษฏ์ ทองบุญเรื่อง

ผู้เขียน

คณะวิชา

ชื่อบริษัท

อาจารย์ที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา

เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยีมัลติมีเดีย

อาจารย์ คร.ฐิติพร เถิศรัตน์เคชากุล

นายณรงค์วิทย์ เณรทอง

บริษัท เพลย์ใซเบอร์เกมส์ จำกัด

ประเภทธุรกิจ/สินค้า

เป็นผู้ให้บริการค้านความบันเทิงออนใลน์ (Online Entertainment Service) ที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ (Online Game) ชั้นนำในภูมิภาคเอเชีย ตะวันออกเฉียงใต้

บทสรุป

ในการสหกิจศึกษา ณ บริษัทเพลย์ไซเบอร์เกมส์ ได้เล็งเห็นถึงปัญหาของเกมที่ได้เปิดตัว ใหม่ คือ เกม Chaos Online ว่ายังเป็นที่รู้จักไม่มาก และยังมีผู้ที่เข้ามาเล่นเกมนี้ได้ไม่มากเท่าที่ควร เนื่องจากเปิดตัวมาได้ไม่นาน และเป็นเกมรูปแบบเดียวกับเกมที่ได้รับความนิยมอยู่ในตลาควงการ เกมตอนนี้ จึงอาจก่อให้เกิดความลำบากได้ ข้าพเจ้าจึงได้ออกแบบสื่อต่างๆซึ่งช่วยในการ ประชาสัมพันธ์เกมของบริษัท เพลย์ไซเบอร์เกมส์ จำกัด โดยสื่อประกอบด้วย สื่อภาพการ์ตูนเรื่อง สั้น คือการนำเอาตัวละครในเกมมาสร้างเป็นเรื่องราวสั้นๆแบบฉบับการ์ตูน, การสร้างอิโมติคอนที่ ช่วยในการเพิ่มอรรถรสในการเข้าใช้บริการระบบแชทในเกม และวิดีโอแนะนำตัวละครในเกม เพื่อ ประชาสัมพันธ์ให้คนรู้จักและให้ความสนใจในเกม Chaos Online มากขึ้น โดยนำเอกลักษณ์และ จุดเด่นของตัวละคร, ภาพ, และเรื่องราวจากเกม มาช่วยสร้างความน่าสนใจให้กับชิ้นงานต่างๆ เช่น สื่อภาพการ์ตูน ได้นำเรื่องราวลักษณะของตัวละกรมาสร้างเป็นสิ่งที่ตลก พร้อมการออกแบบภาพที่ สวยงามน่ารัก และสีสันสดใส อ่านจบภายในหน้าเดียว เพื่อไม่ให้เกิดความน่าเบื่อในการอ่าน สำหรับสื่ออิโมติกอน ก็จะเน้นที่การออกแบบไปในแต่ละกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกันไปในแต่ละ ชุด เช่น ความกวน ความเกรียน ความโหด หรือความน่ารัก และสื่อวิดีโอจะใช้เอฟเฟคในการทำเข้า มาเพิ่มความน่าสนใจ ไม่ว่าจะเป็นการนำภาพนิ่งมาสร้างให้เคลื่อนไหวได้ การใส่แสงสีและการ นำเสนอฉากการเล่นที่สวยงามต่างๆภายในเกม เพื่อเป็นการนำเสนอภาพจากเกมจริงๆให้ผู้ที่ยังไม่ เคยได้ลองเล่น เกิดความรู้สึกสนใจอยากจะเล่นมากขึ้น

ประโยชน์ที่ได้รับจากการสหกิจศึกษาในครั้งนี้ คือได้นำความรู้ที่ได้ร่ำเรียนมาใช้ประโยชน์ จริงเพื่อช่วยประชาสัมพันธ์เกมให้กับบริษัท เช่น Adobe Photoshop, Illustrator, After Effect ได้ ศึกษาเรียนรู้สิ่งใหม่ๆในเรื่องของเทคนิคทางด้านกราฟฟิก และการตัดต่อวิดีโอจากทางบริษัท เช่น Adobe Premiere Pro และอื่นๆ ได้เรียนรู้การทำงานจริงๆที่หาไม่ได้จากห้องเรียน และยังได้เรียนรู้ การทำงานร่วมกับผู้อื่นในสังคมการทำงานจริง ได้ฝึกความรับผิดชอบ การวางแผนการทำงาน ซึ่ง นับเป็นประโยชน์อย่างมากในการพัฒนาตนเองเพื่อการทำงานจริงในอนาคต

10

Project's name	Media for promoting games		
	Case study : Playcybergames Co., Ltd.		
Writer	Mr. Wisit Tongbunrueng		
Faculty	Information Technology, Multimedia Technology		
Faculty Advisor	Ms. Thitiporn Lertrusdachakul		
Job Supervisor	Mr. Narongwit Nenthong		
Company's name	Playcybergames Co., Ltd.		
Business Type / produc	ct Games Online Entertainment Service		

Summary

For apprenticeship at Playcybergames Co., Ltd. I recognizes problem of new games which new games's name is Chaos Online. Chaos Online's problem is most people aren't very well known. And also there are people who haven't played this games as much as they should. Because this games was recently launched and have type as same as popular games in the gaming market now. For this problem, I have designed the media for promote Playcybergames Co., Ltd.'s games which this project include Chaos Online's character comic, video preview Chaos Online's heroes and their skill for coach new games player and the last one is to design emoticon for client chat in games. Design principles by used special identity of character's heroes, graphic and story in games for design gimmick for products. For Chaos Online' comic, I brought out the story and character of Chaos Online to designed cartoon which cute and colorful. Moreover, I design substance's comic end within one page. For emoticon, I focus design suits for each gamer's target group such cute type, brutal type, and funny type. For video preview, I have added effects in to video such animated graphic, sound, light and present best graphic while play games

Produce from internship at Playcybergames Co., Ltd. Is I have used knowledge form Thai-Nichi institute of technology for work in company such Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effects. I have learned new skill for graphic and video editor from Playcybergames Co., Ltd. Such adobe premiere pro and etc. Moreover I have learned real work's life and work with another people which can't found everywhere and have responsibility for working in the future.

กุกโนโลยั7 กุร

(0



กิตติกรรมประกาศ

การสหกิจศึกษาของข้าพเจ้า ณ บริษัทเพลย์ไซเบอร์เกมส์ จำกัด ในครั้งนี้ จะไม่สามารถ อุถ่วงไปได้หากไม่ได้รับความอนุเคราะห์จาก คุณพิพัฒน์ รุ่งเรือง ผู้บริหารบริษัท เพลย์ไซเบอร์ เกมส์ จำกัด และคุณนนทิวัฒน์ หล่อสุวรรณศิริ ที่มอบโอกาสให้ข้าพเจ้าเข้าร่วมฝึกปฏิบัติงานเป็น ส่วนหนึ่งทีมกราฟฟิก ดีไซน์ และมอบประสบการณ์ต่างๆในการทำงานให้กับข้าพเจ้า

ง้าพเจ้าขอขอบพระคุณ คุณณรงค์วิทย์ เณรทอง ที่เป็นพนักงานที่ปรึกษา และพี่ๆทุกท่าน ในบริษัท เพลย์ใซเบอร์เกมส์ จำกัด และไซเบอร์เกมส์ จำกัด ที่เป็นผู้ให้คำปรึกษา เป็นผู้สอนงาน และให้ความรู้ใหม่ๆ และคอยให้ความช่วยเหลือตลอดการทำงาน ตั้งแต่วันที่ 3 มิถุนายน พ.ศ. 2556 จนถึงวันที่ 4 ตุลาคมพ.ศ. 2556 เป็นระยะเวลา 4 เดือน นอกจากนี้ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณคณาจารย์ ของสถาบันเทค โน โลยีไทย-ญี่ปุ่น ที่ได้ให้ความรู้สำหรับนำมาใช้ในการปฏิบัติงานจริง รวมถึง ขอขอบคุณผู้เกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนช่วยให้รายงานฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ได้อย่างราบรื่น โดยเฉพาะ อย่างยิ่ง อาจารย์ คร.ฐิติพร เลิศรัตน์เคชากุล ที่เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาในการจัดทำรายงานฉบับนี้ที่คอย ชี้แนะ และให้ความช่วยเหลือแก่ข้าพเจ้า

10

จ



ฉ

บทที่

C ^{1.}	บทน้	in Com	1
7-	1.1	ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	1
ⁱ U	1.2	ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร	2
	1.3	รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร	4
	1.4	ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย	4
	1.5	พนักงานที่ <mark>ปรึกษา และ</mark> ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	4
	1.6	ระยะเวลาที่ปฏิบัติ <mark>งาน</mark>	5
T	1.7	ที่มาและความสำค <mark>ัญข</mark> องปัญหา	5
	1.8	วัตถุประสงค์หรือ <mark>จุดมุ่</mark> งหมายของ <mark>โ</mark> ครงงาน	6
	1.9	ผลที่คาดว่าจะ ได้รับจากการปฏิบัติงานหรือ โครงงานที่ได้รับมอบหมาย	7
	1.10) นิยามศัพท์เฉพาะ	9
		TE	
2.	ทฤษ	มฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	11
	2.1	Adobe Illustrator	11

	Y
2.2 Adobe Photoshop	15
2.2 Adaba Darming Dra	17
2.3 Adobe Premiere Pro	17
2.4 Adobe Audulion	20
2.5 Adobe Alter Ellects	21
2.7 Bandicam	25
2.8 องค์ประกอบพื้นฐานของภาพ	26
2.9 องค์ประกอบพื้นฐานของสี	28
2.10 ค่าแสงและเงาของวัตถุ	31
alula az	
3. แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	33
3.1 แผนงานปฏิบัติงาน	33
3.2 รายละเอียด โครงงาน	34
3.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	34
3.2.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล	34
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงงาน	34
3.3.1 งานที่ได้รับมอบหมายในส่วนโครงงาน ภาพการ์ตูนเรื่องสั้น	37
3.3.1 งานที่ได้รับมอบหมายในส่วนโครงงาน การสร้าง emoticon	43
3.3.1 งานที่ได้รับมอบหมายในส่วนโครงงาน วิดีโอแนะนำฮีโร่ Chaos Online	45
3.3.2 งานที่ได้รับม <mark>อบ</mark> หมายประจ <mark>ำวัน</mark>	55
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล	62
4. ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ	66
4.1 ขั้นตอนและผลการคำเนินงาน	66
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	94
4.3 วิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายการปฏิบัติ	
งานและการจัดทำโครงการ	96

	୍ୟ
5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ	99
5.1 สรุปผลการดำเนินโครงงาน	99
5.2 แนวทางแก้ไขปัญหา	105
5.3 ข้อเสนอแนะจากการคำเนินงาน	106
เอกสารอ้างอิง	107
ภาคผนวก	110
ก. การตั้งค่า Adobe Premiere Pro & Adobe After Effects	111
บ. การ Render ใน Adobe Premiere Pro & Adobe After Effects	116

ประวัติผู้จัดทำโครงงาน

T

138

TITUTE O

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1.1 ตารางแสดงวัตถุประสงค์ของโครงงานและงานที่ได้รับมอบหมาย	6
1.2 ตารางแสดงผลที่กาดว่าจะได้รับจากโครงงาน	7
1.3 ตารางแสดงผลที่กาดว่าจะได้รับจากงานที่ได้รับมอบหมาย	9
3.1 ตารางแสดงแผนปฏิบัติงานโครงงาน	33
3.2 ตารางแสดงแผนปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย	34
4.1 ตารางแสดงข้อดีและข้อเสียของสื่อประชาสัมพันธ์เกม	94
4.2 ตารางเปรียบเทียบระหว่างวัตถุประสงค์และผลที่ได้รับของโครงงาน	97
4.3 ตารางเปรียบเทียบระหว่างวัตถุประสงค์และผลที่ได้รับของงานประจำวัน	98
5.1 ตารางสรุปปัญหาที่พบในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา	104
5.2 ตารางแสดงแนวทางการแก้ไขปัญหาในการทำโครงงาน	105
5.3 ตารางแสดงแนวทางการแก้ไขปัญหาสำหรับงานที่ได้รับมอบหมาย	106

ຒ

สารบัญรูปประกอบ

ภาพที่	หน้า
1.1 แผนที่ตั้ง Playcybergames Co., Ltd.	1
 สัญลักษณ์ของบริษัท เพลย์ไซเบอร์เกมส์ จำกัด 	3
1.3 เกมส์ Chaos Online	3
1.4 แผนผังคณะผู้บริหาร Playcybergames Co., Ltd.	4
2.1 รูปภาพเปรียบเทียบการส่งระหว่าง vector กับ pixel	12
2.2 หน้าตาหลักของโปรแกรม Adobe Illustrator	13
2.3 รูปเปรียบเทียบระหว่างการใช้ Photoshop และ ไม่ใช้Photoshop	17
2.4 หน้าตาของโปรแกรม Adobe Premiere Pro	18
2.5 หน้าตาของ Timeline	19
2.6 หน้าตาของ Time navigation controls	19
2.7 ภาพแสดง : Interface ของ Adobe Audition	20
2.8 ภาพหน้าตาของโปรแกรม Adobe After Effects	23
2.9 ภาพแสดง Timeline ของ Adobe After Effects	24
2.10 รูปหน้าตาของโปรแกรม PaintTool SAI	25
2.11 รูปแสดงเครื่องมือสำค <mark>ัญใน</mark> การวาด	26
2.12 ภาพการเปรียบเทียบก <mark>ารไล่</mark> เฉคสีจาก <mark>ม</mark> ืคไป <mark>สว่าง</mark>	O ₃₁
3.1 Storyboard ร่างของภ <mark>าพกา</mark> ร์ตูน	37
3.2 ภาพการแบ่งช่องเนื้อหาภาพการ์ตูน	38
3.3 ภาพการตัดเส้นรูปภาพการ์ตูน	38
3.4 ภาพเปรียบเทียบระหว่างภาพร่าง กับภาพที่ตัดเส้นเสร็จแล้ว	39
3.5 ภาพการแบ่งเลเยอร์ในการลงสี	39
3.6 การลงสีภาพการ์ตูน	40
3.7 ภาพการใช้เครื่องมือ " Layer Clip"	40

		Į
3.8 ภาพการ์ตูนหลังลงแสงเงา และเก	า์บรายละเอียคเสร็จ	41
3.9 ภาพการใส่ข้อความถงไปในโปร	แกรม Adobe Photoshop	41
3.10 การวาด Dialog box และลงสีขาว]	42
3.11 การทำ Output ของภาพการ์ตูน		42
3.12 ภาพการออกแบบร่างของ Emoti	con	43
3.13 ภาพการตัดเส้น emoticon		44
3.14 ภาพการลงสี่ emoticon		44
3.15 ภาพการถงแสงเงา และรายละเอีย	ปด emoticon	45
3.16 ภาพโปรแกรม Bandicam		46
3.17 ภาพขณะบันทึกวิดีโอสาธิตการแ	a'unu l a \widetilde{B} γ	46
3.18 ภาพโฟลเดอร์ที่เก็บรวบรวมวิดีโ	อที่บันทึกเสร็จแล้ว	46
3.19 ภาพ icon skill ของฮีโร่ขนาด 21	8x216 pixel	S 47
3.20 ภาพพื้นที่สำหรับใส่ข้อความอธิบ	าย	47
3.21 โลโก้ชื่อของตัวฮีโร่		47
3.22 ภาพ cover ของคลิปวิดีโอแนะนํ	าตัวฮีโร่	48
3.23 Effect Light Sweep		48
3.24 Effect Light Rays		49
3.25 Effect Light ของทางบริษัท		49
3.26 Effect Light ของทางบริษัท กับ '	Text ชื่อฮีโร่	50
3.27 ภาพเครื่องมือ Puppet Pin Tool		50
3.28 ภาพการนำเข้าไฟล์วิด <mark>ีโอ I</mark> ntro G	ames	51
了 3.29 ภาพการนำเข้าไฟล์ภา <mark>พโล</mark> โก้บริเ	ษัท ASIA SOFT แ <mark>ล</mark> ะ Playcybergame	51
3.30 ไฟล์วิดีโอที่ถูกนำเข้าม <mark>า แ</mark> ละภาท	แกรื่ <mark>อ</mark> งมือในการตั <mark>ด</mark> ต่อวิดีโอ	51
3.31 ภาพ Timeline และห <mark>น้าจอ</mark> แสดง	คลิป <mark>ข</mark> องโปรแกร <mark>ม</mark> Premi <mark>ere P</mark> ro	52
3.32 ภาพการปรับค่า opacity		53
3.33 ภาพการปรับค่า Volume		53
3.34 ภาพการนำไฟล์จาก After Effect	s มารวมใน Premiere Pro	54
3.35 ภาพการเรนเคอร์ไฟล์จากโปแกร	ม Premiere Pro	54
3.36 ภาพการทำ Banner กิจกรรม Sho	pp แหลกแจกยับ	55

	Ĵ]
3.37 ภาพการทำ signature ในโปรแกรม Photoshop	55
3.38 ภาพการทำ Banner ประชาสัมพันธ์ตารางแข่งขันแบบภาษาอังกฤษ	56
3.39 ภาพร่างต้นฉบับของตัวละครฮีโร่ <mark>ที่มีมาให้ สำหรับเสื้</mark> อสีขาว	57
3.40 ภาพหลังจากเก็บรายละเอียดเสร็จสิ้น	57
3.41 ภาพเมื่อแปลงเป็นชนิคเวกเตอร์เสร็จสิ้น	57
3.42 ภาพเสื้อแบบสีขาว	58
3.43 ภาพต้นฉบับฮีโร่สำหรับเสื้อยึดสีดำ	58
3.44 ภาพเมื่อจัดทำเสร็จสิ้น	59
3.45 ภาพเสื้อแบบสีดำ	59
3.46 ภาพการทำข้อมูลฮีโร่ สำหรับเว็บไซต์ใหม่ของบริษัท	60
3.47 ภาพการคราฟตัวละครฮีโร่	60
3.48 ภาพเมื่อคราฟเป็นเส้นเสร็จเรียบร้อย	60
3.49 ภาพคราฟตัวละครฮีโร่แบบลงสีสมบูรณ์	61
3.50 ภาพแบนเนอร์ประชาสัมพันธ์โซนทคลองเล่นเกม Chaos Online	61
3.51 ภาพแบนเนอร์ประชาสัมพันธ์สินค้าและฮีโร่ที่ขายในงาน	61
4.1 สื่อภาพการ์ตูน chaos online ตอนที่ 1 นำเสนอฮิโร่ : Cedric	67
4.2 สื่อภาพการ์ตูน chaos online ตอนที่ 2 นำเสนอฮิโร่ : Pluto	68
4.3 สื่อภาพการ์ตูน chaos online ตอนที่ 3 นำเสนอฮิโร่ : Rozamia	69
4.4 สื่อภาพการ์ตูน chaos online ตอนที่ 4 นำเสนอฮิโร่ : Demonic Child	70
4.5 สื่อภาพการ์ตูน chaos online ตอนที่ 5 นำเสนอฮีโร่ : Nifi	71
4.6 สื่อภาพการ์ตูน <mark>chaos onlin</mark> e ตอ <mark>นที่ 6 นำเส</mark> นอฮีโร่ : The Bloodiator	72
4.7 สื่อภาพการ์ตูน chaos <mark>onlin</mark> e ตอนที่ 7 <mark>นำเสนอฮี</mark> โร่ : Tyria	73
4.8 สื่ออิโมติกอนกระต่าย	75
4.9 สื่ออิโมติกอนถิ่งผสม <mark>แพะ</mark> กับแรกกูน	76
4.10 สื่ออิโมติกอนกล้วย และมันฝรั่ง	77
4.11 สื่ออิโมติกอนตัวละกรในเกม DotA : กริสตัล ไมเคน	78
4.12 สื่ออิโมติกอนเด็กผู้ชายและสุนัข	79
4.13 สื่ออิโมติกอนตัวประหลาด	80
4.14 สื่ออิโมติกอนกระบือ กับ ขนมปัง	81
4.15 สื่ออิโมติกอนแพะตัวผู้ กับ แพะตัวเมีย	82

	จิ
4.16 สื่ออิโมติกอนเด็กผ้หญิง	83
4.17 สื่ออิโมติคอนตัวละครในเกม DotA แบบผสม	84
4.18 ภาพใอคอน Cybergames	85
4.19 หน้าตาการล็อคอินเข้าเกม	85
4.20 ภาพหน้าตาระบบแชทในเกม ซึ่งอยู่ในหัวข้อห้อง lobby โดยยังไม่ใช้อิโมติกอน	86
4.21 ภาพหน้าตาระบบแชทในเกม ซึ่งอยู่ในหัวข้อห้อง lobby โดยใช้อิโมติคอน	86
4.22 ภาพวิดีโอพรีวิวฮีโร่ที่ถูกอัพโหลดในเว็บไซต์ของบริษัท	88
4.23 ภาพวิดีโอพรีวิวฮีโร่ที่ถูกอัพโหลดใน channel ของ youtube.com	88
4.24 ภาพวิดีโอพรีวิวฮีโร่ขณะเปิดรับชมในหน้าเว็บไซต์ youtube.com	89
4.25 ภาพแบนเนอร์ประชาสัมพันธ์ กิจกรรม shop แหลกแจกยับ 1	89
4.26 ภาพแบนเนอร์ประชาสัมพันธ์ กิจกรรม shop แหลกแจกยับ 2	89
4.27 ภาพแบนเนอร์ประชาสัมพันธ์ โซนทคลองเล่น ในงาน EWC	90
4.28 ภาพแบนเนอร์ประชาสัมพันธ์สินค้าที่ขายในงาน EWC	90
4.29 ภาพแบนเนอร์ประชาสัมพันธ์ตารางการแข่งขันเกม ภาษาอังกฤษ	90
4.30 ภาพแบนเนอร์ประชาสัมพันธ์ตารางการแข่งขันเกม ภาษาไทย	91
4.31 ภาพผู้ดูแถกิจกรรมงาน EWC สวมเสื้อ Chaos Online	91
🕞 4.32 ภาพซิกเนเจอร์	92
4.33 ภาพอวาตาร์ตัวละครฮีโร่ในเกม Chaos Online	92
4.34 ภาพการ์ตูนรูปแบรนค์แอมบาสเคอร์ของเกม Chaos Online ใน facebook page	93
4.35 ภาพโลโก้เพจทวยเทพ	93
ก.1 หน้าเริ่มต้นเมื่อเราเข้าสู่โปรแกรม	112
ก.2 การตั้งค่า project เริ่มต <mark>้น</mark>	112
ก.3 การตั้งค่า video เริ่มต้น	113
ก.4 การตั้งค่ารายละเอียดข <mark>องวิ</mark> ดีโอในหน้ <mark>า</mark> Settings	114
ก.ร การตั้งค่ารายละเอียดของวิดีโอในหน้า Basic	115
ข.1 การตั้งค่ารายละเอียดของ วิดีโอเพื่อลดทอนพื้นที่เก็บไฟล์	117
ข.2 การตั้งค่ารายละเอียดในการ export file ไปยังสถานที่ที่ต้องการ	118
 การตั้งค่ารายละเอียดในการไม่เอาพื้นหลังของวิดีโอ 	119

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

T

ชื่อสถานประกอบการ	: 🔨	Playcybergames Co., Ltd.
		(บริษัท เพลย์ไซเบอร์เกมส์ จำกัด)
ที่ตั้งของสถานประกอบการ	:	เลขที่ 9 อาการ ยู.เอ็ม. ทาวเวอร์ ชั้น 24 ถนน
		รามคำแหง แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง
		กรุงเทพฯ 10250
โทรศัพท์	:	(66) 81-935-2204
โทรสาร		: (66) 2717-3519
E-mail	:	narongwit@playbergames.com
Website	:	www.playcybergames.com



ภาพที่ 1.1 แผนที่ตั้ง Playcybergames Co., Ltd. [1]

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท เพลย์ใซเบอร์เกมส์ จำกัด [2] เป็นบริษัทมหาชน กลุ่มบริษัทฯ เป็นผู้ให้บริการด้าน กวามบันเทิงออนไลน์ (Online Entertainment Service) ที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ (Online Game) ชั้น นำในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยมีส่วนแบ่งการตลาดเป็นอันดับ 1 ในไทย มาเลเซีย และ สิงคโปร์ และอันดับ 8 ในเวียดนาม (ที่มา: Internal Research)

โดยในช่วง 3 ปีที่ผ่านมา การให้บริการเกมออนไลน์ถือเป็นธุรกิจหลักที่สร้างรายได้ให้แก่ กลุ่มบริษัทฯ ในสัดส่วนเฉลี่ยร้อยละ 82 ของรายได้ทั้งหมด การให้บริการเกมออนไลน์ในแต่ละ ประเทศ จะดำเนินการผ่านบริษัทที่จัดตั้งขึ้นในประเทศนั้นๆ ซึ่งแต่ละบริษัทจะมีระบบ Server เป็น ของตนเองเพื่อให้บริการแก่ผู้เล่นเกมในแต่ละประเทศและสามารถรองรับผู้เล่นเกมจำนวนมาก พร้อมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ โดยเรียกเก็บ ค่าบริการจากการจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash,1-2 Call และ Truemoney ให้แก่ผู้เล่นเกม เพื่อใช้เติมเวลา แลกกะแนน หรือใช้เป็นเงินเสมือนจริงสำหรับซื้อ Item ในเกมบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash, 1-2 Call และ Truemoney, จะมี 2 ประเภท คือ

1) บัตรพลาสติก ซึ่งจะจำหน่ายผ่านตัวแทนจำหน่าย ร้านอินเตอร์เน็ตกาเฟ่, 7-Eleven, BIG C, เทสโก้ โลตัส และ ร้านทรูช้อป/ทรูมูฟ และ

2) บัตรอิเล็กทรอนิกส์ สำหรับบัตร @ Cashจะจำหน่ายผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ที่ หลากหลาย เช่น 7-Eleven หรือ e-pay ผ่านเครื่องจำหน่าย (Terminal) โทรศัพท์มือถือ และระบบ ชำระเงินออนไลน์ @Shop และ @Cash Online ของกลุ่มบริษัทฯ ด้วยวิธีการชำระเงินสด โอนเงิน หรือบัตรเครดิต (แล้วแต่กรณี) สำหรับบัตรอิเล็กทรอนิกส์ 1-2 Call, @CashPlus และ ทรูมันนี่จะ จำหน่ายผ่านร้านค้า 7-Eleven, BIG C, เทสโก้โลตัส, โลตัส เอ็กเพรส, ทรูช้อป/ทรูมูฟ ทั้งนี้ บัตรเติม เงินล่วงหน้า @Cash, 1-2Call และ Truemoney จะสามารถนำมาใช้กับเกมออนไลน์ทุกเกมของกลุ่ม บริษัทฯ เฉพาะที่ให้บริการในประเทศนั้นๆ และยังสามารถใช้เล่นเกมออนไลน์ของบริษัทอื่นที่เข้า ร่วมเป็นพันธมิตรทางธุรกิจกับกลุ่มบริษัทฯ โดยเกมส์ที่เปิดให้บริการ ณ ปัจจุบันของบริษัทเพลย์ไซ เบอร์เกมส์ คือ เกมส์ Chaos Online ซึ่งนำเข้ามาจากเกาหลี ดังรูปที่ 1.3

นอกจากนี้ เพื่อสนับสนุนการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯได้จัดตั้งศูนย์บริการ ข้อมูลเกมออนไลน์เพื่อตอบปัญหาและข้อสงสัยในด้านเทคนิคและวิธีการเล่น ผ่านทางโทรศัพท์ (Call Center) และทางอีเมล์ (Email) ตลอด 24 ชั่วโมง รวมทั้ง ผ่านทาง Counter Service "@Club" อีกด้วย



ภาพที่ 1.2 สัญลักษณ์ของบริษัท เพลย์ไซเบอร์เกมส์ จำกัด [3]



ภาพที่ 1.3 เกมส์ Chaos Online [4]

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร

PlayCyberGames Co., LTD.



ภาพที่ 1.4 แผนผังคณะผู้บริหาร Playcybergames Co., Ltd.

1.4 ตำแหน่งแ<mark>ละหน้าที่ง</mark>านที่นักสึ<mark>กษา</mark>ได้รับมอบหมาย

ตำแหน่งงานที่ได้รับมอบหมายในการปฏิบัติงานสห<mark>กิจสึ</mark>กษาครั้งนี้คือ Graphic Design โดยจะมีขอบเขตงานและหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายเป็นงานออกแบบต่างๆ ทั้งภาพนิ่ง, วิดีโอ และ ตรวจสอบ Content จากสื่อต่างๆ เช่น สื่อออนไลน์, เกม และเอกสารสิ่งพิมพ์

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา ตำแหน่ง คุณณรงค์วิทย์ เณรทอง Project Planner

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

10

ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานสหกิ<mark>จศึกษาประมาณ</mark> 4 เดือน นับตั้งแต่วันที่ 3 มิถุนายน 2556 - 4 ตุลาคม 2556

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากเกม Chaos Online เป็นเกมที่เพิ่งมีการเปิดตัวในประเทศไทยได้ไม่นานนัก จึงทำ ให้ยังไม่เป็นที่รู้จักในหมู่มากเท่าที่ควร ซึ่งไม่ถือเป็นผลดีเท่าไหร่นักสำหรับบริษัท เพราะอาจส่งผล ให้ขาดรายได้ และผลทางธุรกิจมากมายที่อาจจะตามมาในภายหลัง ข้าพเจ้าจึงได้เล็งเห็นถึงปัญหา ในจุดนี้ จึงกิดที่จะสร้างสื่อขึ้นมา เพื่อประชาสัมพันธ์และเชิญชวนให้คนรู้จักและหันมาเล่นเกม Chaos Online ให้มากขึ้น โดยเนื้อหาข้อมูลของสื่อที่ได้สร้างขึ้นมาจะปรากฏอยู่ในบทที่ 3



1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงงาน

ตารางที่ 1.1 ตารางแสดงวัตถุประสงค์ของ โครงงานและงานที่ได้รับมอบหมาย

	หัวข้อง	ทน	วัตถุประสงค์
	การสร้างสื่อเพื่อ	ภาพการ์ตูน	เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความสนุก และรู้จักเกม Chaos Online และ
	ประชาสัมพันธ์เกม		รู้จักตัวละครในเกมมากขึ้น ซึ่งถือเป็นการเผยแพร่ และ
		5.0	ประชาสัมพันธ์ให้คนอ่านมาเล่นเกม Chaos Online
		การสร้าง	เพื่อเพิ่มอรรถรสในการเข้าใช้งานระบบแชทของเกม DotA
	-	Emoticon	ซึ่งจะทำให้ผู้ที่ใช้บริการระบบแชทเกิดความสนุกในการ
	1. S.		สื่อสาร และอยากเข้ามาใช้งานมากขึ้น
		Video Preview	เพื่อแนะนำตัวละคร และสกิลต่างๆของตัวละคร พร้อมทั้ง
0		ตัวละครในเกม	ฉากที่สวยงามในเกม Chaos Online ให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น
	งานที่ได้รับมอบหมา	ยประจำวัน	เพื่อออกแบบ Banner สำหรับประชาสัมพันธ์ข่าวสารของเกม
1			Chaos Online
			เพื่อตรวจสอบ Content ของเว็บไซต์ และเป็นส่วนหนึ่งในการ
			ทดสอบตัวเกมหลังจากการ Update Path
È			<mark>ฝึกประส</mark> บการ <mark>ณ์ในการเต</mark> รียมงาน และทำงานกิจกรรมใหญ่ นอกสถานที่
7	-		

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงงานที่ได้รับมอบหมาย

ตารางที่ 1.2 ตารางแสดงผลที่กาดว่าจะได้รับจากโครงงาน

	หัวข้องา	น	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
การส	สร้างสื่อเพื่อ	ภาพการ์ตูน	เพื่อให้ผู้อ่านรู้จักเกม Chaos Online และตัวละครเพิ่มมากขึ้น
ประ	ชาสัมพันธ์เกม		และมีความบันเทิงสนุกสนานจากการอ่าน
		- 5	พัฒนาการในเรื่องของการวาคสัคส่วน ท่าทางอารมณ์ของ
		191	มนุษย์และสิ่งมีชีวิต และการจัควางองค์ประกอบของภาพให้
			เหมาะสม
			พัฒนาเทคนิคการวาคภาพในเรื่องการวาคเส้น การลง
			น้ำหนักเส้น ขนาดเส้นที่ใช้ผ่านโปรแกรม Adobe Photoshop
			และ โปรแกรม SAI Paint Tool
		พัฒนาในเรื่องของการลงสี การเลือกใช้สีให้เหมาะสม การ	
17-			ไล่น้ำหนักของสี
			พัฒนาในเรื่องหลักการแสงเงาของภาพ การใช้สีหนึ่งๆควร
			ใช้เงาเป็นสีใด และควรมีความหนาบางเท่าใด
			พัฒนาในเรื่องการเก็บรายละเอียดงาน ทำให้มีความรอบ
			คร <mark>อบใน</mark> การกำจั <mark>ค</mark> สิ่งแป <mark>ลกป</mark> ลอมในงาน เช่น สีที่ลืมลบทิ้ง
17			จน <mark>อาจกลาย</mark> เป็น <mark>จุ</mark> คเค่นท <mark>ี่ไม่ค</mark> ีแก่ภาพได้ ถ้าสังเกต และเก็บ
4			ส่ว <mark>น</mark> ที่ขา <mark>คหาย เช่น</mark> เส้น <mark>ที่ลืม</mark> ตัด สีที่ลืมลงในจุดเล็กๆ
			การ <mark>ใ</mark> ช้ความค <mark>ิดสร้</mark> างสรร <mark>ค์ใน</mark> การสร้างเนื้อเรื่องออกมาให้ดู
			น่าสนใจ ผ่านภาพการ์ตูน

ตารางที่ 1.2 ตารางแสดงผลที่กาดว่าจะได้รับจากโครงงาน (ต่อ)

	หัวข้องาน		ผลที่คาดว่าจะได้รับ
-	การสร้างสื่อเพื่อ	การสร้าง	เพื่อเพิ่มอรรถรสให้กับผู้เข้าใช้บริการเว็บระบบแชทเกม
	ประชาสัมพันธ์เกม	Emoticon	DotA มากขึ้น และผู้ใช้งานมีความหลากหลายในการ
			แสดงออกทางอารมณ์ทางการสื่อสารมากขึ้น
		T I	พัฒนาทักษะการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ในการ
		คาบ	สร้าง Emoticon ขึ้นมา
			ได้เรียนรู้ท่าทางอารมณ์ในการสื่อสารของตัวละคร
			ว่าควรจะสื่อสารออกมาอย่างไร ถึงจะใช้แทนความรู้สึกที่
			ต้องการจะสื่อสาร โดยไม่ต้องมีข้อความหรือตัวอักษร
			มากมายได้
			ได้ฝึกฝนเรียนรู้การเลือกใช้สีให้เหมาะสมกับ Emoticon
7-			ในแต่ละชุด
· · ·			ได้เรียนรู้การลดทอนรายละเอียดใน Emoticon
			โดยไม่จำเป็นต้องดูยุ่งยากเส้นเยอะ แต่ใช้เป็นเรียบง่าย
			เน้นอารมณ์สื่อสารหลักๆแทน
		Video Preview	<mark>เพื่อเป็นแนวทางการเล่น</mark> ให้กับผู้ที่เริ่มเล่นเกม Chaos
12		ตัว <mark>ละคร</mark> ในเกม	<mark>ใหม่ๆ และทำให้ผู้ที่รับชม</mark> ได้เห็นถึงกราฟฟิกของตัวเกม
トト			<mark>ที่</mark> สวย <mark>งาม และ</mark> ฉากกา <mark>รต่อ</mark> สู้ที่สนุกสนานน่าเล่น
			<mark>พ</mark> ัฒนาทั <mark>กษะใ</mark> นการ <mark>ตัดต่</mark> อวิดีโอผ่านโปรแกรม Adobe
			After Effect และ โปรแกรม Adobe Premiere Pro
	1/2		ใด้เรียนรู้และสามารถใช้โปรแกรม Bandicam ในการอัด
			วิดีโอจากในเกมส์ได้
		No	พัฒนาการสร้าง Effect เพื่อประกอบวิดี โอ
		· • > //T	LITE O'

ตารางที่ 1.3 ตารางแสดงผลที่กาดว่าจะใด้รับจากงานที่ได้รับมอบหมาย

หัวข้องาน	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
งานที่ได้รับมอบหมาย	พัฒนาหลักการออกแบบ Banner ที่ดี ถูกต้อง และสามารถใช้
ประจำวัน	สื่อสารได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการทำ
	พัฒนาเรื่องการจัควางองค์ประกอบภาพของ Banner
	เรียนรู้ทักษะการเล่นเกมส์มากขึ้น เพื่อช่วยในการทำงานทคสอบ
	คุณภาพเกมส์ของทางบริษัทได้
	ได้เรียนรู้กระบวนการทำงาน และแนวการเล่นเกมส์ที่สนุก เพื่อ
	นำไปใช้ต่อยอดในการสร้างสรรค์เกมส์ต่อไปในอนาคต
	ฝึกความละเอียดรอบครอบในการตรวจสอบข้อมูล
	พัฒนาทักษะทางค้านภาษาอังกฤษ
	พัฒนาทักษะทางค้าน Coding ใน Wordpress และ ในโปรแกรม
	Adobe Dreamweaver

1.10 นิยามศัพท์เฉพา<mark>ะ</mark>

ในการทำงาน ณ บ<mark>ริษัท</mark>เพลย์ไซเบ<mark>อ</mark>ร์เกมส์ในต<mark>ำ</mark>แหน่<mark>ง กรา</mark>ฟฟิก ได้มีการทำงานมากมาย ซึ่งมีกำศัพท์เฉพาะเกี่ยวกับทางด้านมัลติมีเดียบางกำที่จำเป็นต้องรู้ ซึ่งถือเป็นผลดีต่อการเอื้ออำนวย ในการทำงาน

1.10.1 Artwork หรือ อาร์ตเวิร์ค

Artwork หรือ อาร์ตเวิร์ค คือ รูปภาพที่เป็นไฟล์ .PSD, .JPG, .GIF, .PNG โดยจะเป็น รูปภาพธรรมดา หรือมีข้อมูลใส่ประกอบอยู่ด้วยก็ได้ เช่น รูปภาพตัวละครฮิโร่, รูปภาพแบนเนอร์ สำหรับใส่ในเว็บเพื่อประชาสัมพันธ์

1.10.2 Emoticon หรือ อิโมติคอน

Emoticon หรือ อิโมติกอน คือ ภาพที่มีการแสดงออกทางอารมณ์ต่างๆซึ่งเข้าใจได้อย่าง ชัดเจน

1.10.3 Signature

Signature คือ เปรียบเสมือนภาพลายเซ็นประจำตัวของเกม เพลย์เยอร์ สำหรับใช้ในการส่ง อีเมล หรือใช้ในเว็บบอร์ด

1.10.4 QA test games

QA test games คือ การตรวจสอบความผิดปกติของตัวเกมหลังจากผ่านการอัพเคต

🚺 1.10.5 Moba หรือ โมบา

Moba คือ เกมแนววางแผนต่อสู้ โดยเล่นกันเป็นทีมเพื่อไปทำลายเมืองของฝ่ายตรงข้ามให้ หมดสิ้น ถึงจะชนะ

1.10.6 Heroes หรื<mark>อ</mark> ฮีโร่

Heroes หรือ ฮีโร่ <mark>คือ ค</mark>ำที่ใช้เรียก<mark>แทนตัวละ</mark>ครในเกม Chaos Online รวมถึงเกมแนว Moba อื่นๆด้วย

บทที่ 2 ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 Adobe Illustrator

Adobe Illustrator [5] เป็นโปรแกรมวาคภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์ ซึ่งพัฒนาโดยบริษัท Adobe System รุ่นแรก จัดทำขึ้นในปี ค.ศ. 1986 เพื่อใช้งานกับเครื่องแมคอินทอช และ ได้พัฒนารุ่น ที่ 2 ออกมาให้ใช้งานได้กับวินโดวส์ ซึ่งได้รับความพึงพอใจ และการตอบรับที่ดีจากผู้ใช้เป็น จำนวนมาก

Illustrator เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการวาคภาพที่มีลักษณะเป็นลายเส้น หรือ เวกเตอร์ และยัง สามารถรวมภาพกราฟฟิกทั้งแบบเวกเตอร์ (Vector) และบิทแมพ (Bitmap) เข้าด้วยกัน ให้เป็นงาน กราฟฟิกที่มีทั้งภาพเป็นเส้นที่คมชัดและมีเอฟเฟคสีสันสวยงาม

Illustrator ให้เราสามารถสร้างภาพโดยเริ่มต้นจากหน้ากระคาษเปล่า เหมือนจิตรกรที่เขียน ภาพลงบนผืนผ้าใบโคยใน Illustrator จะมีทั้งปากกา พู่กัน คินสอ และ อุปกรณ์การวาคภาพอื่นๆ ซึ่ง ทั้งหมดนี้เป็นการทำบนเกรื่องคอมพิวเตอร์ ที่เราสามารถนำมาสร้างงานได้หลายรูปแบบ เช่น

- งานสิ่งพิมพ์

1

งานโฆษณา โบร์ชัวร์ นามบัตร หนังสือ นิตยสาร เรียกได้ว่างานสิ่งพิมพ์แทบทุกชนิดที่ ต้องการกวามกมชัด

- งานออกแบบทางกราฟฟิก

การสร้างภา<mark>พ</mark>3มิต<mark>ิ การ</mark>ออกแบบปกหนังสือ การออกแบบสุกรีน CD-ROM การออกแบบ การ์ดอวยพร ฯลฯ

- งานทางด้านการ์<mark>ตูน</mark>

ในการสร้างโปรแ<mark>กรม</mark>ต่างๆนั้น <mark>โ</mark>ปรแกรม Illustrator ใด้เข้ามามีบทบาทและช่วยในการ วาดรูปได้เป็นอย่างดี เพราะเป็นโปรแกรมที่ถนัดงานเกี่ยวกับภาพลายเส้น

- งานเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต

ใช้สร้างภาพตกแต่งเว็บไซต์ในส่วนต่างๆไม่ว่าจะเป็น BG หรือ แถบหัวเรื่อง ตลอดจน ภาพประกอบต่างๆที่ปรากฏบนหน้าเว็บ

2.1.1 ภาพกราฟฟิก

(

ภาพกราฟิกสามารถแบ่งได้เป็น 2 แบบคือ

2.1.1.1. ภาพแบบพิกเซล (pixel) คือ ภาพที่เกิดจากจุดภาพในรูปภาพที่รวมกันเป็นภาพขึ้น โดยภาพหนึ่งๆ จะประกอบไปด้วยจุดภาพหรือพิกเซลมากมาย และแต่ละภาพที่สร้างขึ้นจะมีความ หนาแน่นของจุดภาพ หรือบางกรั้งแทนว่าความละเอียด (ความกมชัด)ที่แตกต่างกันไป จึงใช้ในการ บอกกุณสมบัติของภาพ จอภาพ หรือ อุปกรณ์แสดงผลภาพได้

2.1.1.2. ภาพกราฟิกเวกเตอร์ (vector graphics) คือ ภาพที่เกิดจากการกำหนดพิกัดและการ กำนวณค่าบนระนาบสองมิติ รวมทั้งมุมและระยะทาง ตามทฤษฎีเวกเตอร์ในทางคณิตศาสตร์ ใน การก่อให้เกิดเป็น เส้น หรือรูปภาพ ข้อดีคือ ทำให้สามารถย่องยายได้ โดยคุณภาพไม่เปลี่ยนแปลง ข้อเสียคือภาพไม่เหมือนภาพจริงเป็นได้เพียงภาพวาด หรือใกล้เคียงภาพถ่ายเท่านั้น ข้อมูลภาพพวก นี้ได้แก่ไฟล์สกุล eps, ai (Adobe Illustrator) เป็นต้น

โปรแกรม Adobe Illustrator ทำงานแบบ vector graphics ความแตกต่างระหว่างรูปแบบ vector และแบบ pixel



ภาพที่ 2.1 รูปภาพเปรียบเทียบการส่งระหว่าง vector กับ pixel

โดย Illustrator นั้นทำงานแบบ vector คือจะใช้ในงานการเขียนภาพ 2 มิติ เป็นโปรแกรมที่มี ประโยชน์มากในการทำเว็บไซต์ เพราะทำให้ผู้ใช้งานสามารถวาครูปที่ต้องการขึ้นมาเองได้ แตกต่างจาก Photoshop ที่จะต้องนำภาพอื่นมาแต่งเพื่อให้เป็นรูปที่ต้องการ

2.1.2 เครื่องมือของโปรแกรม Illustrator หลักๆจะมีดังนี้



ภาพที่ 2.2 หน้าตาหลักของโปรแกรม Adebe Illustrator

2.1.2.1. เมนูหลัก Menu Bar: เป็นคำสั่งต่างๆของโปรแกรม เช่น save , open , layers หรือ ใส่ effect ต่างๆ ให้กับรูปภาพ

2.1.2.2. กล่องเครื่<mark>องมือ</mark> Tool Box: เป็นเครื่องมือที่ใช้หลักๆ ใช้ในการวาดภาพ ใส่สี ให้กับ ภาพ ของโปรแกรม Illustrator ถ้าเปิดโปรแกรมแล้วไม่เจอกล่องนี้ ให้ไปที่เมนูหลัก (Menu bar) แล้วไปที่ Window > Tools

 2.1.2.3. แถบสถานะ Status bar: จะมี 2 ส่วนด้วยกัน คือ ตัวเลขที่เป็นเปอร์เซ็นต์ จะบอกขนาดของภาพที่ขยาย เช่น 100% เป็นขนาดภาพ ปรกติ, 200% ภาพที่แสดงขยายเป็น 2 เท่า ส่วนที่เป็นตัวหนังสือ จะบอกชื่อของเครื่องมือที่ใช้อยู่

2.1.2.4. พื้นที่ทำงานของเรา

110

2.1.2.5. Palette Box แถบเครื่องมือนี้จะใช้กำหนดค่าต่างเช่น

- 1) Color ใช้กำหนดสีให้กับวัตถุ
- 2) Align ใช้กำหนดการจัดวางให้กับวัตถุ

 Character ใช้กำหนดขนาดตัวอักษร font แถบเครื่องมือพวกนี้สามารถ เปิดโดยไปที่เมนูหลัก (Menu bar) แล้วไปที่ Window จะเห็นรายชื่อของเครื่องมือต่างๆ ที่เดียวกัน (Photoshop, Illustrator มาจากบริษัท Adobe)

2.1.3 เครื่องมือใหม่ๆ ในการวาดรูปและการจัดการวัตถุ ได้แก่

110-

2.1.3.1. กลุ่มเครื่องมือ Line Tool เป็นเครื่องมือใหม่ใน Tool Box ช่วยสร้างเส้นสำเร็จรูป ชนิดต่างๆ ทำให้เราวาดได้ง่ายและเร็วขึ้น

2.1.3.2. Line Segment Tool ใช้สร้างเส้นตรงสำเร็จรูป วิธีการใช้ง่ายมากเพียงแค่แครกเมาส์ ก็ได้เส้นตรงแล้ว หรือถ้าต้องการระบุก่าที่ละเอียดขึ้นก็แค่กลิ้กบนพื้นที่ทำงาน ก็จะมีหน้าต่างให้ กำหนดตัวเลขระบุกวามยาว, มุมในการเอียงเส้นและการใส่สีเส้นที่ต้องการได้ในกรั้งเดียว

2.1.3.3. Arc Tool ใช้สร้างเส้นโค้งสำเร็จรูป สามารถควบคุมให้เส้นมีความโค้งมากโค้ง น้อยได้โดยกดคีย์ลูกศรขึ้น-ลงค้างขณะแครกเมาส์ ถ้าต้องการให้กลายเป็นโค้งแบบปิดก็เพียงแค่กด คีย์ C ก่อนจะปล่อยปุ่มเมาส์ จะมีเส้นเชื่อมจุดปลายทั้งสองค้านให้อัตโนมัติ และถ้ากดคีย์ C ซ้ำอีก ครั้งจะกลับเป็นโค้งแบบเปิดตามปกติ

2.1.3.4. Rectangular Grid Tool เมื่อก่อนเวลาเราจะสร้างตารางสี่เหลี่ยมจะค่อนข้างยุ่งยาก ต้องสร้างเส้นนอนและเส้นตั้งหลายๆ เส้น มาเรียงให้ได้ระยะห่างที่เท่าๆ กัน เมื่อมีการแก้ไขขนาดก็ จะปวดหัวทีเดียว เกรื่องมือ Rectangular Grid Tool จึงมีประโยชน์มาก เพราะแดรกเมาส์ทีเดียวก็ได้ ตารางทันที และที่โดดเด่นกือ สามารถกำหนดจำนวนช่องตารางและระยะห่างระหว่างช่องตารางได้ ทันทีในขณะวาด

2.1.3.5. Polar Grid Tool ใช้สร้างเส้นตารางแบบรัศมีวงกลม วิธีการใช้คล้ายกันกับ เครื่องมือที่แล้ว คือ ใช้คีย์ลูกศรและคีย์ V, F, X, C ร่วมขณะแครกจะสามารถควบคุมจำนวนเส้น วงกลม, เส้นรัศมี และสัดส่วนความถี่ห่างของเส้นทั้งสองได้ 2.1.3.6. Magic Wand ใช้เลือกวัตถุตามคุณสมบัติที่เรากำหนด เช่น สีเดียวกัน, เส้นแบบ เดียวกัน, ฯลฯ ในการทำงานที่รายละเอียดของภาพมากๆ การเลือกวัตถุทีละชิ้นอาจจะช้า ไม่ทันใจ หลายๆ คนกงจะกุ้นเคยเกรื่องมือนี้จาก Photoshop

2.2 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop [6] คือชื่อเต็มของโปรแกรมนี้ ที่ใช้สำหรับการตกแต่งภาพ แก้ไขภาพ ย่อขนาด เปลี่ยนประเภทไฟล์ หรือหลายๆ คนอาจเคยได้ยินกำว่า Retouch ภาพซึ่งก็มีความหมายใน แนวเดียวกัน โปรแกรม Adobe Photoshop นี้ถือได้ว่าเป็นโปรแกรมที่ดีที่สุด และน่าใช้ที่สุดสำหรับ การแก้ไขภาพก็ว่าได้ เรียกว่า ถ้าพูดถึงการแก้ไขรูปภาพดิจิตอล ต้องพูดถึงโปรแกรม Adobe Photoshop เลยทีเดียว

ความสามารถพื้นฐานของโปรแกรม Adobe Photoshop

ตกแต่งหรือแก้ไขรูปภาพ

- ตัดต่อภาพบางส่วน หรือที่เรียกว่า crop ภาพ
- เปลี่ยนแปลงสีของภาพ จากสีหนึ่งเป็นอีกสีหนึ่งได้
- สามารถลากเส้น แบบฟรีสไตล์ หรือใส่รูปภาพ สี่เหลี่ยม วงกลม หรือสร้างภาพได้อย่าง อิสระ
- · มีการแบ่งชั้นของภาพเป็น Layer สามารถเคลื่อนย้ายภาพได้เป็นอิสระต่อกัน
- การทำ cloning ภาพ หรือการทำภาพซ้ำในรูปภาพเดียวกัน
- เพิ่มเติมข้อก<mark>ว</mark>าม ใ<mark>ส่ ef</mark>fect ข<mark>อ</mark>งข้<mark>อกวาม</mark>ได้
- Brush หรือแปรงท<mark>าสี ที่</mark>สามารถเ<mark>ลือกรูปแบ</mark>บสำ<mark>เร็จรูปในกา</mark>รสร้างภาพได้

2.2.1 วิธีบันทึกไฟล์ใน P<mark>hoto</mark>shop รูปแ<mark>บ</mark>บต่างๆ

2.2.1.1. PSD ไฟล์ คือไฟล์มาตรฐานของ Photoshop ถ้าเราต้องการแก้ไขหรือเปลี่ยนแปลง รูปภาพในครั้งต่อไป เราจำเป็นต้องบันทึก หรือ Save ในรูปแบบของ PSD เทานั้น Layer ต่างก็ยังอยู่ ครับด้วย (การใช้งานเพียงคลิกเลือก File และคลิกคำสั่ง Save) 2.2.1.2. Save for Web & Devices เป็นการบันทึกเพื่อใช้สำหรับใช้งานบนเว็บ หรือสื่อ อื่นๆ สามารถบันทึกเป็นไฟล์ประเภท Jpeg, GIF, PNG, WBMP เป็นต้น ไฟล์ที่ได้มีขนาดค่อนข้าง เล็ก (การใช้งานให้กลิกเลือกเมนู File เลือกคำสั่ง Save for Web & Devices)

2.2.1.3. ไฟล์ประเภทอื่นๆ เช่น Jpeg, PNG, TIFF, PCX, GIF เป็นต้น สามารถสั่งบันทึกได้ โดยการเรียกใช้คำสั่งจากเมนู File เลือกคำสั่ง Save หรือ Save as (สำหรับข้อแตกต่างของการบันทึก ด้วยวิธีนี้กับบันทึกด้วย Save For Web & Devices ก็คือ ไฟล์ที่บันทึกด้วย Save, Save as ไฟล์ที่ได้ จะมีขนาดใหญ่กว่า และคุณภาพสูงกว่า

2.2.2 พัฒนาการเวอร์ชั่นต่างๆ ของ PHOTOSHOP [7]

- เวอร์ชั่นแรกสุด 0.63 รองรับการใช้งานเฉพาะ Mac OS เท่านั้น
- เวอร์ชั่นถัดมา 1 และ 2 ก็ยังรองรับการใช้งานเฉพาะ Mac OS เท่านั้น
- เวอร์ชั่น 2.5 และ 3.0 เริ่มรองรับการใช้งาน Windows / Mac OS, IRIX และ Solaris
- เวอร์ชั่น 4,5, 5.5 และ 6.0 รองรับเฉพาะการใช้งาน Windows / Mac OS
- เวอร์ชั่น 7 และ 7.0.1 รองรับเฉพาะการใช้งาน Windows / Mac OS
- เวอร์ชั่น 8 เป็นเวอร์ชั่นที่เปลี่ยนชื่อเป็น CS
- เวอร์ชั่น 9 เป็นเวอร์ชั่นที่เปลี่ยนชื่อเป็น CS2

10

- เวอร์ชั่น 10 อีกชื่อหนึ่งคือ CS3 และมีเวอร์ชั่นเสริมอีกตัวคือ CS3 Extended
- เวอร์ชั่น 11 อีกชื่อหนึ่งคือ CS4 และมีเวอร์ชั่นเสริมอีกตัวคือ CS4 Extended
- เวอร์ชั่น 12 อีกชื่อหนึ่งคือ CS5 และมีเวอร์ชั่นเสริมอีกตัวคือ CS5 Extended
- เวอร์ชั่น 13 <mark>อีกชื่อหนึ่ง</mark>คือ C<mark>S</mark>6 แ<mark>ละมีเว</mark>อร์ชั่นเ<mark>สริ</mark>มอีก<mark>ตัวคือ</mark> CS6 Extended

เวอร์ชั่น ที่มีคำว่า Elements หมายถึง เวอร์ชั่นที่ถูกตัดทอนกวามสามารถบางอย่างออกไป เพื่อให้รากาถูกลง และเหม<mark>าะสำ</mark>หรับมือใหม่ที่ต้องการเรียนรู้การใช้งานโปรแกรม Photoshop ส่วน เวอร์ชั่นที่มีคำว่า Extended หมายถึง เวอร์ชั่นที่สามารถทำงานร่วมกับภาพ 3 มิติ ได้ด้วย

ส่วนคำว่า CS ย่อมาจาก Create Suite ซึ่งทาง Adobe ก็มีการจัดกลุ่มสินค้าแบ่งออกเป็น หลายๆ กลุ่ม เพื่อให้เหมาะสมกับการนำไปใช้งาน แถมยังได้ราคาที่ถูกกว่าการซื้อแบบเดี่ยวๆ อีก ด้วย



ภาพที่ 2.3 รูปเปรียบเทียบระหว่างการใช้ Photoshop และ ไม่ใช้ Photoshop [8]

ulaz

2.3 Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro [9] เป็นโปรแกรมตัดต่อวิดีโอและบันทึกตัดต่อเสียงที่แพร่หลายที่สุด สามารถผลิตผลงานได้ในระดับมืออาชีพ จนถึงการนำไปออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ (Broadcasting System) มีการทำงานที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนมากนัก สามารถจับภาพและเสียงมาวาง (Drag & Drop) ลงบนไทม์ใลน์ (Time line) เคลื่อนย้ายได้อิสระโดยไม่จำกัดจำนวนครั้ง และไม่มี การสูญเสียของสัญญาณภาพและเสียง เพียงผู้ผลิตรายการ ต้องมีทักษะที่ดีในการใช้โปรแกรมกับ ความกิดสร้างสรรค์เท่านั้น และยังเป็นโปรแกรม ที่ใช้ตัดต่อภาพ ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ซึ่งเป็น ภาพมาจากวิดีโอ หรือ ซีดี แม้กระทั่งการทำงานเกี่ยวกับเสียง หรือหากมีข้อมูลรูปภาพจาก กล้อง ดิจิตอลอยู่แล้ว ก็สามารถนำภาพที่ได้ถ่ายไว้มาตัดต่อ เพื่อสร้างเป็นภาพยนตร์สำหรับส่วนตัว ได้

2.3.1 ข้อดีและข้อเสียขอ<mark>ง A</mark>dobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro เป็นโปรแกรมที่สามารถตัดต่อวิดีโอได้อย่างง่ายๆ และไม่ยุ่งยาก ซับซ้อน สามารถแก้ไขและทำการใส่ไฟล์เสียงและรูปภาพได้อย่างง่ายดาย แต่มีข้อเสียตรงที่อาจจะ ต้องเสียเวลาในการตั้งก่าก่อนเริ่มทำงาน ซึ่งการตั้งก่าก่อนเริ่มทำงานจะส่งผลต่อตัวไฟล์งานที่เราจะ ทำด้วย โดยวิธีการตั้งก่าจะมีให้ได้ศึกษาอยู่ใน ภาคผนวก นอกจากนี้ในการใช้งานโปรแกรม Adobe Premiere Pro สามารถตัดต่อแก้ไขเพิ่มเติมได้อย่างง่ายสะดวกรวดเร็วก็จริง แต่ว่าไม่สามารถที่จะใส่ เอฟเฟกที่หรูหราสวยงามหรือก่อนข้างมีรายละเอียดที่ยุ่งยากได้ ซึ่งควรทำไฟล์เอฟเฟคจาก โปรแกรม Adobe After Effects ไว้แล้วนำมาใส่จะได้ผลดีกว่า

2.3.2 Main Window About Adobe Premiere Pro



ภาพที่ 2.4 หน้าตาของโปรแกรม Adobe Premiere Pro

แบ่งออกได้อีก 4 ส่วนหลัก ๆ คือ

- 1. main menu
- 2. ส่วนที่เป็นหน้าต่างของ Project
- 🚺 3. ส่วนที่แสดงภาพให้เห็นเรียกหน้าต่างมอนิเตอร์ Monitor
 - 4. ส่วนที่แสดง Timeline เรียกหน้าต่าง Timeline
 - 5. Tool Option
 - 6. ส่วนที่เป็นข้อมูลการทำงานต่าง ๆ เรียกหน้าต่าง History

2.3.3 ຄາງ Import File

Video formats ที่ใช้งานได้ AVI, MOV, MPEG/MPE/MPG, DML, and WMV
 Audio formats: ที่ใช้งานได้ AIFF, AVI, MOV, MP3, WAV, WMA

TITUTE O

2.3.4 Timeline



ภาพที่ 2.5 หน้าตาของ Timeline

Timeline มืองค์ประกอบดังนี้ a เป็นช่องทำงานสำหรับวีดีโอ สามารถเพิ่มช่องทำงานได้ b เป็นช่องสำหรับโชว์ key frames c ทำหน้าที่ในการซ่อนและแสดงเมนู d ทำหน้าที่ในการเปิด – ปิด การดู ภาพวีดีโอ e เป็นช่องทำงานของ เสียง มีไว้สำหรับปรับค่าเสียงต่างๆ f มีหน้าที่ในการปรับระดับเสียง

2.3.5 Time navigation controls



ภาพที่ 2.6 หน้าตาของ Time navigation controls

Time navigation controls ประกอบด้วย

- A. Current-time indicator เป็นส่วนที่แสดงให้เห็นถึงช่วงเวลาที่ เราทำงานว่าถึงนาทีเท่าไร
- B. Viewing area bar เป็นส่วนที่แสดงขอบเขตในการทำงานของ track
- C. Work area bar เป็นส่วนที่ระบุช่วงในการแสดงผล
- D. Time ruler เป็นส่วนวัดของช่วงเวลาในการทำงาน
- E. Zoom out มีหน้าที่ในการขยายเฟรม
- F. Zoom slider มีหน้าที่ในการเลื่อน ลด และขยาย เฟรม
- G. Zoom in มีหน้าที่ในการลดเฟรม

2.4 Adobe Audition

Adobe Audition [10] เป็นโปรแกรมที่ใช้ตัดต่อเสียงซึ่งเป็นเจ้าของเดียวกับโปรแกรมยอด นิยม เช่น Photoshop , Illustrator , Pagmaker , Premiere ๆ ลๆ ซึ่งโปรแกรมแต่ละตัวก็มี ความสามารถในการทำงานที่แตกต่างกัน Audition เป็นโปรแกรมตัดต่อเสียงชนิด Multi-track ที่มี ความสามารถในการตัดต่อเสียงได้หลาย Track นอกจากนั้นแล้วยังสามารถ Import ไฟล์ชนิด CDA (Compact-Dics Audio) ให้เป็นไฟล์เสียงหลายรูปแบบอีกด้วย นอกเหนือจากความสามารถใส่ ลักษณะพิเศษให้กับเสียงแบบต่าง ๆ แล้วนั้น Audition นำไฟล์ภาพ Video เข้ามาเพื่อ Mix เสียงให้ เข้ากับภาพได้ด้วย

นโลยั



ภาพที่ 2.7 ภาพแสดง : Interface ของ Adobe Audition

2.4.1 ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Audition

้จากรูปภาพที่ 2.7 ซึ่งแสดงส่วนประกอบต่างๆของหน้าตาโปแกรมดังนี้

A = Edit View tab เป็นหน้าต่างในการบันทึก แก้ไขเสียงแบบ Single Track

B = Multitrack View tab เป็นหน้าต่างในการบันทึก แก้ไขเสียง และผสมเสียง (Mix) แบบ Multitrack Track

C = CD Project View tab หน้าต่างสำหรับเตรียมไฟล์ที่ Mixdown เสร็จแล้ว เขียนลงแผ่น CD ใน กรณีที่เครื่องมี Cd-Rw Drive

ula

D = Menu bar

E = Toolbar

10

- F = Display windows
- G = Various windows

2.4.2 การปรับเปลี่ยนคีย์เสียงในโปรแกรม Adobe Audition [11]

- เลือก Effects >Time/Pitch > Stretch
- เลือก Presets เป็น Lower Pitch เพื่อให้เสียงต่ำลง หรือ Raise Pitch เพื่อให้เสียงสูงขึ้น
- ให้ช่อง Stretching Mode ให้เลือกเป็น Pitch Shift เพื่อคง Tempo ไว้เท่าเคิม

2.5 Adobe After Effects

Adobe After Effects [12] เป็นโปรแกรมสำหรับงานทางด้าน Video Compost หรืองาน ซ้อนภาพวีดีโอ รวมถึงงานทางด้านการตกแต่ง หรือเพิ่มเติม Effect พิเศษให้กับภาพ โปรแกรม After Effect ก็คือ โปรแกรม Photoshop เพียงแต่เปลี่ยนจากการทำงานภาพนิ่งมาเป็น ภาพเคลื่อนใหว ผู้ที่มีพื้นทางด้านการใช้งานโปรแกรม Photoshop มาก่อน ก็จะสามารถใช้งาน โปรแกรม After Effect ได้ง่ายมากขึ้น โดยใช้โปรแกรม Adobe After Effect ซึ่งเป็นโปรแกรมยอด นิยมทางด้าน Motion Graphic ใช้ในธุรกิจการตัดต่อภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ การสร้าง Project การ ใช้ Transition, Effect และ Plug in ต่างๆ ในการทำงาน การตัดต่องาน Motion Graphic เช่น การ บันทึกเสียง, การทำเสียงพากย์, การใส่ดนตรีประกอบ นอกจากนี้ยังมีเทคนิดพิเศษต่างๆ เช่น การ
ทำตัวอักษรให้เคลื่อนใหว , การซ้อนภาพ ร่วมกับโปรแกรมยอดนิยมต่างๆ และการทำ Mastering , การบันทึกผลงานลงเทป DV , VHS และการแปลงไฟล์เพื่อทำ VCD , DVD

นอกจากนี้ After Effect เป็นโปรแกรมที่ใส่ Effect ให้กับ ภาพยนตร์ ในขั้นตอนการตัดต่อ ใฟล์ที่นำเข้ามาใช้ในโปรแกรมนี้ได้เกือบทุกชนิดได้ทั้งภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหวไฟล์เสียง ยิ่งถ้าเป็น การทำมาจากโปรแกรม 3d แล้วมาทำต่อที่ After Effect จะทำให้งานสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยที่สามารถ จะนำไฟล์ทั้งหลายเหล่านี้มาใช้งานร่วมกัน เพื่อให้ได้งานที่เป็นภาพเคลื่อนไหวชิ้นใหม่ออกมาจาก โปรแกรม After Effects

2.5.1 การทำงานของโปรแกรม After Effects

ในการทำงานของโปรแกรม After Effects นั้น เปรียบเทียบกับการทำงานภาพยนตร์คือ การตัดต่อ เนื่องจากการทำงานของโปรแกรมจะทำงานในลักษณะที่เป็นการนำไฟล์ที่ทำเอาไว้ เรียบร้อยแล้วจากที่อื่นเข้ามาใช้ โดยไฟล์ที่จะนำมาใช้งานโปรแกรม After Effects สามารถเป็น ไฟล์ใด ๆ ก็ได้แทบทุกชนิด ไม่ว่าจะเป็นไฟล์ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และไฟล์เสียง โดยที่ สามารถจะนำไฟล์ทั้งหลายเหล่านี้มาใช้งานร่วมกัน เพื่อให้ได้งานที่เป็นภาพเคลื่อนไหวชิ้นใหม่ ออกมาจากโปรแกรม After Effects

🕞 2.5.2 การเตรียมไฟล์ที่จะนำมาใช้งาน

เนื่องจากในการทำงานกับโปรแกรม After Effects จำเป็นจะต้องมีการนำไฟล์อื่นเข้ามาใช้ ร่วมด้วยอยู่เสมอจึงต้องมีการเตรียมไฟล์ที่จะใช้งานไว้ให้เรียบร้อยก่อน และจึงนำไฟล์ที่ได้เตรียม ไว้แล้วมาใช้เป็นไฟล์ footage ในการทำงานของโปรแกรม After Effects

2.5.3 ส่วนประกอบของ<mark>หน้า</mark>จอโปรแกร<mark>ม</mark> Adobe After Effect

2.5.3.1 ไตเติ้ลบาร์ (Title Bar) แถ<mark>บ</mark>ที่อยู่ทางด้านบนสุด<mark>ของ</mark>หน้าต่างโปรแกรมเพื่อใช้แสดง ชื่อโปรแกรม Adobe after Effects CS3 และชื่อไฟล์ที่กำลังเปิดทำงานอยู่ในขณะนั้นและทางด้าน ขวามือของไตเติ้ลบาร์เป็นปุ่มควบคุมการย่อ - ขยายหรือปิดโปรแกรม

2.5.3.2 เมนูบาร์ (Menu Bar) เมนูบาร์แสดงอยู่ในบรรทัดถ่างต่อจากไตเติ้ลบาร์ ซึ่งเป็นที่ เก็บกำสั่งต่างๆที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานซึ่งอยู่ในรูปแบบของกำสั่งเมนู โดยเริ่มตั้งแต่เมนู File เรื่อยไปจนถึงเมนู Help ตามลำดับ แต่<mark>ละเมนูจ</mark>ะมีรายการกำสั่งย่อยออกมา โดยแต่ละเมนูจะมี รายการกำสั่งย่อยแตกต่างกันออกไปตามลักษณะประเภทของเมนูดังรายการต่อไปนี้

 มนู File เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการทำงานทางด้านไฟล์ทั้งไฟล์วีดีโอและไฟล์ ภาพ เช่น การบันทึกไฟล์ การเปิดไฟล์ เป็นต้น

2) เมนู Edit เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการปรับแต่งแก้ไขไฟล์ภาพหรือไฟล์วีดีโอ

- 3) เมนู Composition เป็นคำสั่งเกี่ยวกับเทคนิกต่างๆในการสร้างสรรค์ผลงาน
- 4) เมนู Layer เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการจัดเลเยอร์ต่างๆ
- 5) เมนู Effect เป็นกำสั่งเกี่ยวกับการจัดการ effect ต่างๆ
- 6) เมนู Animation เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการกำหนดการเคลื่อนไหวของไฟล์ต่างๆ
- 7) เมนู View เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการดูมุมมองของไฟล์ตลอดจนการย่อ-ขยาย ไฟล์
- 8) เมนู Window เป็นคำสั่งที่รวบรวมการเรียกใช้ Palette เพื่อให้สะควกต่อการ

สร้างสรรค์ผลงาน

9) เมนู Help เป็นคำสั่งที่รวบรวมการช่วยเหลือและแนะนำการใช้โปรแกรม Adobe after Effect CS3

2.5.3.3 กล่องเกรื่องมือ (Toolbox) เป็นที่จัดเก็บกลุ่มเครื่องมือต่างๆ เกรื่องมือเหล่านี้มี หลากหลายประเภทดังนั้นจึงมีการรวมเกรื่องมือบางตัวซ่อนเอาไว้ซึ่งสังเกตได้ว่าหากเกรื่องมือใดมี ปุ่มสามเหลี่ยมสีดำอยู่ทางด้านขวาล่างแสดงว่ายังมีเกรื่องมืออื่นซ่อนอยู่อีก

2.5.3.4 Palette เป็นไดอะล็อกซ์ประเภทหนึ่งที่ใช้เลือกรายละเอียดสำหรับการทำงานต่างๆ ในโปรแกรมควบคู่กั<mark>บกำสั่งและเครื่อ</mark>งมือ

2.5.4 หน้าตาของโปรแกรม Adobe After Effects



ภาพที่ 2.8 ภาพหน้าตาของโปรแกรม Adobe After Effects

2.5.4.1 Project เป็นที่สำหรับเก็บ Footage ต่างๆที่เราทำงานไว้ โดยเราจะต้อง import ไฟล์ เข้ามาก่อน (คลิ้กขวา แล้ว import footage)

2.5.4.2 Effect ในการทำงาน เอฟเฟกเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ (สำหรับเวอร์ชั่นต่ำกว่านี้ หน้าต่าง effect จะเรียกได้ในหมวด Window)

2.5.4.3 Composition คือพื้นที่ที่เราทำงานอยู่ จะแสดงออกมาบริเวณนี้

2.5.4.4 Time Control ใช้กด play โดยจะมีสองแบบ
1) ปุ่ม > ธรรมดา จะเพลย์แบบปกติ(ค่อนข้างช้า และไม่ได้เวลาจริง)
2) ปุ่ม > ทางขวาสุด จะเพลย์โดยการเรนเดอร์เก็บไว้ก่อนแล้วแสดงออกมา ซึ่งจะ
เป็นเวลาจริงและมีเสียง

2.5.4.5 Layer โปรแกรมนี้ใช้การทำงานในรูปแบบเลเยอร์ Footage จะเรียงกันภายใน Composite เป็นรูปแบบของ Layer โดยแต่ละเลเยอร์ จะสามารถปรับค่าต่างๆได้ เช่น ตำแหน่ง ความเอียง ขนาด ค่าความใส

18

0:00:02:	02			Q		8			
	4	# Source Name	1	\$*\1 ≣M0 0	Parent):00s	025	045
	⊽1	Fransform		Reset					
4		👂 👌 Anchor Point		142.0 , 90.0		-		۱	
		ð Position		160.0 , 120.0		-		T	
		Ö Scale		100.0 %		-		I	
		Ö Rotation		<u>0 × +0.0</u> *			-	I	N
			0	Switches / Modes				4	

ภาพที่ 2.9 ภาพแสดง Timeline ของ Adobe After Effects

2.5.4.6. Timeline คือส่วนที่บอกเวลาว่าเราทำงานเวลาไหน และเราจะกำหนดคีย์เฟรม ตรงไหน

2.6 PaintTool SAI

18

PaintTool SAI เป็นโปรแกรมสำหรับวาดภาพการ์ตูนโดยเฉพาะ ตัวโปรแกรมไม่ใหญ่ แต่มี กุณภาพการใช้งานเต็มที่มาก เหมาะสำหรับคนที่ชอบงานทางด้าน drawing และ painting ใช้งานง่าย และรวดเร็วกว่า Adobe Photoshop ภาพจะมีลักษณะนุ่มนวลสบายตา ซึ่งใช้กันแพร่หลายและเป็นที่ รู้จักกันดีในกลุ่มของคนที่วาดภาพการ์ตูน

นอกจากนี้โปรแกรม PaintTool SAI ยังมี option พิเศษที่ไม่เหมือนโปรแกรมอื่นๆอีก มากมาย เช่น มีพื้นที่สำหรับเลือกสีมาผสมกันได้ตามต้องการ และสามารถบันทึกค่าสีลงในช่องจาน สีได้เลย เหมือนกับการใช้สีในชีวิตจริง และยังสามารถผสมสีกันลงไปในภาพงานจริงๆได้อีกด้วย



ภาพที่ <mark>2.10</mark> รูปหน้าต</mark>าของโปร<u>แกร</u>ม PaintToo</mark>l SAI [13]



ภาพที่ 2.11 รูปแสดงเครื่องมือสำคัญในการวาด [14]

2.7 Bandicam

Bandicam [15] เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับบันทึกวีดีโอ, จับภาพภาพหน้าจอ ด้วยความเร็ว สูงที่น่าใช้อีกหนึ่งโปรแกรม เพราะมีขนาดเล็ก ใช้งานง่าย และในเวอร์ชั่นล่าสุดนี้ยังรองรับ ภาษาไทยด้วย โดยโปรแกรมนี้มีสามารถในการจะจับภาพหน้าจอ(Screen Capture) ในขณะที่เรา เล่นเกมส์หรือหน้าจอ Desktop อยู่ให้ออกมาเป็นภาพนิ่ง(Screenshorts) ได้ และโปรแกรมนี้ยังมี ความสามารถบันทึกภาพหน้า(Screen Recorder) บนหน้าจอ Desktop อยู่ให้ออกมาเป็นวิดีโอได้ด้วย โดยกุณภาพอยู่ในระดับ Full HD เลยทีเดียว แก่สั่งให้โปรแกรมสั่งจับภาพเป็นวิดีโอไว้ แล้วตัว โปรแกรมก็จะแปลงออกมาเป็นวิดีโอให้เลย (หรือจะทำออกมาเป็นคลิปวิดีโอกีทำได้) ที่สำคัญ โปรแกรมนี้สามารถปรับค่าเฟรมเรต(FPS) ในการ Record ได้ตามใจเราด้วย นับเป็นอีกหนึ่ง โปรแกรมที่คอเกมส์หรือท่านที่มองโปรแกรมจับภาพ และบันทึกหน้าจอทั้งหลายไม่ควรพลาด

2.8 องค์ประกอบพื้นฐานของภาพ

องค์ประกอบพื้นฐานของภาพ [16] จะประกอบไปด้วย จุด >> เส้น >> ระนาบ ซึ่ง คุณสมบัติต่างๆของแต่ละองค์ประกอบมีดังนี้ 2.8.1 จุด

- จะเรียกร้องความสนใจของสายตาได้เป็นอย่างคื

- จุดจะเป็นตัวบอกและกำหนดตำแหน่งในภาพ

- เมื่อวางจุดไว้ 2 จุดนั้น จะทำให้ได้พื้นที่ระหว่างจุดที่จะให้กวามรู้สึกดึงดูดกัน

- 2.8.2 เส้น
 - ให้ความรู้สึกไปทางด้านยาว
 - นำสายตาไปในแนวทางของเส้น ช่วยกำหนดทิศทาง และมีความต่อเนื่อง
 - สามารถใช้เพื่อแบ่งซอยภาพได้

2.8.2.1 คุณสมบัติของเส้นแต่ละประเภท
1) เส้นตรง > มั่นคงเป็นระเบียบ
2) เส้นนอน > สงบนิ่ง เรียบร้อย
3) เส้นเฉียง > เคลื่อนไหว ไม่หยุดนิ่ง และมีพลังขับ
4) เส้นโค้ง > นิ่มนวล พลิ้วไหว
5) เส้นหยัก > ไม่เป็นระเบียบ อิสระ ไม่อยู่ในกรอบ สับสนวุ่นวาย
6) เส้นเล็กและบาง > เบา เฉียบคม
7) เส้นหนา > หนักแน่น นำสายตา

2.8.3 วงกลม ให้ความรู้สึกเป็นจุดศูนย์กลาง เป็นที่รวมความสนใจ

2.8.4 สี่เหลี่ยม ให้ความรู้สึกมั่นค<mark>ง เป็น</mark>ระเบียบ

2.8.5 สามเหลี่ยม หยุดนิ่งมั่นคง ส่วนปลายจะให้ความรู้สึกถึงทิศทาง

2.8.6 หกเหลี่ยม ให้ความรู้สึกเชื่อมโยงกันไม่มีที่สิ้นสุด

2.8.7 รูปร่างธรรมชาติ

ให้ความรู้สึกถึงอิสระ เลื่อนไหล ไม่มีกฎเกณฑ์แน่นอนตายตัว

2.9 องค์ประกอบพื้นฐานของสี

้องก์ประกอบต่างๆของสี [17] ที่มีผลต่อการใช้งาน มีด้วยกันอยู่มากมาย ดังนี้

2.9.1 วงจรสี

2.9.1.1 สีขั้นที่ 1 Primary ประกอบด้วยสี แดง เหลือง และสีน้ำเงิน ซึ่งเมื่อนำแม่สีทั้ง 3 มา ผสมกันในอัตราส่วนต่าง ๆ ก็จะเกิดสีขึ้นมามากมาย ซึ่งประโยชน์ จากการที่นำสีมาผสมกันทำให้ สามารถเกิดสีต่าง ๆ มาใช้ได้ตามความต้องการ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่งดงามเกิดจากความพอใจ ของผู้สร้าง สีที่เกิดจากการนำเอาแม่สีมาผสมกัน เกิดสีใหม่เมื่อนำมาจัดการเรียงอย่างเป็นระบบ รวมเรียกว่าวงจรสี

2.9.1.2 สีขั้นที่ 2 เกิดจากการนำเอาสีขั้นที่ 1 มาผสมในอัตราส่วนเท่า ๆ กันประกอบด้วยสี เขียว ส้ม ม่วง

2.9.1.3 สีขั้นที่ 3 เกิดจากการนำเอาสีขั้นที่ 2 ผสมกับสีขั้นต้นที่อยู่ใกล้เคียงกัน ได้สีแตกต่าง ออกไป ได้แก่ สีเหลืองแกมเขียว น้ำเงินแกมม่วง แดงแกมม่วง แดงแกมส้ม สีเหลืองแกมส้ม และสี น้ำเงินแกมเขียว

2.9.2 ศัพท์ที่เกี่ยวกับสี

2.9.2.1 Hue = ตัวสี,เนื้อสี
2.9.2.2 Saturation = ความเข้มข้นของสี เช่น ขาวบริสุทธิ์ แดงมาก ดำสนิท
2.9.2.3 Value = ค่าน้ำหนักของสี

2.9.3 ระบบสี

2.9.3.1 ระบบสีแบบ CMYK (CYAN, MAGENT, YELLOW, KEY) ระบบสีแบบ CMYK เป็นระบบที่นิยมใช้กันในเรื่องของการพิมพ์ การนำหมึกสีทั้ง 4 สีในระบบ CMYK มาผสมกัน จะ ทำให้เกิดสีได้หลากหลาย เพื่อนำมาใช้ในการพิมพ์ภาพต่าง ๆ ถ้าลองสังเกตดี ๆ หรือลองใช้แว่น งยายส่งไปที่ภาพที่พิมพ์ด้วยระบบ CMYK จะเห็นเม็ดสีเล็ก ๆ ทั้ง 4 อยู่เต็มไปหมด ในส่วนของการ ใช้งานนั้น ตามที่กล่าวไว้ข้างต้นว่าระบบ CMYK จะใช้สำหรับงานที่ออกแบบมาเพื่อ Print out เช่น งานโปสเตอร์ และงานพิมพ์ต่าง ๆ

2.9.3.2 ระบบสีแบบ RGB คือ สีที่แสดงในระบบ หรือก็คือ สีที่ใช้บนจอของคอมพิวเตอร์ โดยหลักการของระบบสี คือ สีแดง สีเขียว และสีฟ้า ทำการผสมกันในอัตราส่วนที่แตกต่างจนเกิด เป็นสีต่าง ๆ ซึ่งถ้านำทั้ง 3 สีมารวมกันจะทำให้เกิดเป็นสีขาว ทำให้เราสามารถมองเห็นส่วนด้านใน ของการใช้งานนั้นๆ ระบบสีแบบ RGB เราจะใช้สำหรับภาพกราฟฟิกที่แสดงบนหน้า จอกอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์แสดงผลในรูปแบบจอมอนิเตอร์ เช่นภาพตาม website ต่าง ๆ ฯลฯ

2.9.4 การแต่งตัว (หลักการเลือกสี) Color Combination

2.9.4.1 monochromatic คือการใช้สีเดียว เพื่อสร้างความแตกต่าง ด้วยระดับความมืดและ ความสว่างของสี (โมโนโทน)

2.9.4.2 triads คือก<mark>ารใช้</mark>สีกับสีที่อ<mark>ยู่ตรงข้ามกันหรือใกล้เคีย</mark>งกัน เพื่อให้เกิดความแตกต่าง ของสี อย่างชัดเจน สามารถ<mark>ลดร</mark>ะดับของความเข้มได้

2.9.4.3 analogous การใช้สีตรงข้า<mark>ม</mark>กัน สามารถช่วยเน้นความโคดเค่นได้คี การใช้สีดำ หรือ เทา เพื่อลดความรุนแรงของสี นอกจากนั้นการใช้สี 2 สีที่แตกต่างกันมาก จะทำให้มีความสำคัญ เท่ากันดังนั้นจึงกวรลดความเข้มของสีหนึ่งลง

2.9.4.4 split - complements การใช้สีผสม เป็นผสมผสานระหว่างสีโทนร้อนและเย็น โดย เริ่มจากการเลือกสีใดสีหนึ่งมาจับคู่กับอีก 2 สีในโทนสีตรงข้ามกัน

2.9.5 ความหมายของสี [16]

10

2.9.5.1 สีแดง เป็นสีที่ถือว่าเป็นสีมงคลของคนจีน ให้กวามรู้สึกถึง ดวงอาทิตย์ ไฟ กวาม สว่าง กวามร้อน พลังงาน และกวามแรง เป็นสีที่ออกไปในแนวกวามรู้สึกที่รุนแรง ข้อเสียของสีแดง กือเมื่อมองนานๆจะทำให้ไม่สบายตา

2.9.5.2 สีเหลือง เป็นสีที่ให้ความรู้สึกถึงความสดใส ปลอดโปร่ง และดึงดูดสายตา

2.9.5.3 สีน้ำเงิน เป็นสีที่ให้ความรู้สึกถึงความสงบ สุขุม มีราคา หรูหรา สุภาพ หนักแน่น และความเป็นผู้ชาย เป็นสีที่บริษัทหลายๆบริษัทเลือกใช้กัน เพราะเป็นสีที่สร้างให้เกิดความรู้สึกถึง ความน่าเชื่อถือ

2.9.5.4 สีส้ม เป็นสีที่ให้ความรู้สึกคึงคูค ทันสมัย สคใส กระฉับกระเฉง และมีพลัง

2.9.5.5 สีเขียว สีที่ให้ความรู้สึกนึกถึงต้นไม้ ความสดชื่น เย็นสบาย ชุ่มชื่น และสบายตา

2.9.5.6 สีม่วง เป็นสีที่ให้ความรู้สึกถึงความหนักแน่น มีเสน่ห์ เป็นความลับและปกปิด

2.9.5.7 สีชมพู เป็นสีที่ให้ความรู้สึกถึงความอ่านหวาน นุ่มนวล เป็นสีที่บ่งบอกถึงความรัก วัยรุ่น และความเป็นผู้หญิง

2.9.5.8 สีน้ำตาล <mark>เป็น</mark>สีที่ให้ควา<mark>มรู้สึกถึงกวาม</mark>สงบ เ<mark>รียบ</mark> ความเป็นผู้ใหญ่ ความเก่าแก่ โบราณ และไม้

2.9.5.9 สีฟ้า เป็นสีที่ให้ความรู้สึกถึงความโปร่ง โล่งสบาย สบายตา นุ่มนวล และสุขสบาย

2.9.5.10 สีเงิน ทำให้ดูมีราคาทันสมัย และหมายถึงสิ่งใหม่ๆ เป็นสีที่ให้สีตั้งแต่ ขาว - ดำ

2.9.5.11 สีทอง เป็นสีที่ทำให้ดูมีคุณค่า ราคาแพง หรูหรา

2.5.9.12 สีขาว สีที่ให้ความรู้สึกถึงความบริสุทธิ์ สะอาค เรียบง่าย โล่ง และว่างเปล่า

2.5.9.13 สีเทา เป็นสีที่เป็นกลางที่สุด เป็นสีที่สามารถเข้าได้กับทุกสี เป็นสีที่ให้อารมณ์เศร้า หม่นหมอง ไร้ชีวิตชีวา

2.5.9.14 สีดำ เป็นสีที่บ่งบอกถึงความมืด ความไม่เห็น ไม่รู้ และ ความน่ากลัว

2.10 ค่าแสงและเงาของวัตถุ

แสงและเงา (Light & Shade) [18] เป็นองค์ประกอบของศิลป์ที่อยู่คู่กัน แสงเมื่อส่อง กระทบกับวัตถุ จะทำให้เกิดเงาแสงและเงา เป็นตัวกำหนดระดับของค่าน้ำหนัก ความเข้มของเงา จะขึ้นอยู่กับกวามเข้มของแสง ในที่ที่มีแสงสว่างมาก เงาจะเข้มขึ้น และในที่ที่มีแสงสว่างน้อย เงา จะไม่ชัดเจน ในที่ที่ไม่มีแสงสว่าง จะไม่มีเงา และเงาจะอยู่ในทางตรงข้ามกับแสงเสมอ

ภาพที่ 2<mark>.12</mark> ภาพการเปรียบเ<mark>ทียบการ</mark>ไล่เฉค<mark>สีจาก</mark>มืดไปสว่าง

2.10.1 ค่าน้ำหนักของแสงและเงา

้ค่าน้ำหนักของแสงและเงาที่เกิดบนวัตถุ สามารถจำแนกเป็นลักษณะที่ต่าง ๆ ได้ดังนี้

2.10.1.1 บริเวณแสงสว่างจัด (Hi-light) เป็นบริเวณที่อยู่ใกล้แหล่งกำเนิดแสงมากที่สุด จะมีความสว่างมากที่สุด ในวัตถุที่มีผิวมันวาวจะสะท้อนแหล่งกำเนิดแสงออกมาให้เห็นได้ชัด 2.10.1.2 บริเวณแสงสว่าง (Light) เป็นบริเวณที่ได้รับแสงสว่าง รองลงมาจากบริเวณแสง สว่างจัด เนื่องจากอยู่ห่างจากแหล่งกำเนิดแสงออกมา และเริ่มมีค่าน้ำหนักอ่อน ๆ

2.10.1.3 บริเวณเงา (Shade) เป็นบริเวณที่ไม่ได้รับแสงสว่าง หรือเป็นบริเวณที่ถูกบดบัง จากแสงสว่าง ซึ่งจะมีค่าน้ำหนักเข้มมากขึ้นกว่าบริเวณแสงสว่าง

2.10.1.4 บริเวณเงาเข้มจัด (Hi-Shade) เป็นบริเวณที่อยู่ห่างจากแหล่งกำเนิดแสงมากที่สุด หรือเป็นบริเวณที่ถูกบดบังมาก ๆ หลาย ๆ ชั้น จะมีค่าน้ำหนักที่เข้มมากไปจนถึงเข้มที่สุด

2.10.1.5 บริเวณเงาตกทอด เป็นบริเวณของพื้นหลังที่เงาของวัตถุทาบลงไป เป็นบริเวณเงา ที่อยู่ภายนอกวัตถุ และจะมีความเข้มของค่าน้ำหนักขึ้นอยู่กับ ความเข้มของเงา น้ำหนักของพื้นหลัง ทิศทางและระยะของเงา

2.10.2 ความสำคัญของค่าน้ำหนัก

10

2.10.2.1 ให้ความแตกต่างระหว่างรูปและพื้น หรือรูปทรงกับที่ว่าง
 2.10.2.2 ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว
 2.10.2.3 ให้ความรู้สึกเป็น 2 มิติ แก่รูปร่าง และความเป็น 3 มิติแก่รูปทรง
 2.10.2.4 ทำให้เกิดระยะความตื้น - ลึก และระยะใกล้ - ไกลของภาพ
 2.10.2.5 ทำให้เกิดความกลมกลืนประสานกันของภาพ

บทที่ 3 แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนงานปฏิบัติงาน

ตารางที่ 3.1 ตารางแสดงแผนปฏิบัติงานโครงงาน

หัวข้องาน	เดือนที่ 1				เดือนที่ 2				เดือนที่ 3				เดือนที่ 4			
ศึกษาข้อมูลตัวละครในเกม และ Artwork			5	-	*											
คิดเนื้อเรื่อง และทำ Storyboard สำหรับการ์ตูน				Q		/	,									
นำเสนอ Storyboard									5							
แสกนลงคอมพิวเตอร์ วาคภาพ ลงสี และเก็บ รายละเอียด											\sim					
ศึกษาโปรแกรม และสร้างเทคนิค Effect											V	-				
โปรแกรม Adobe After Effects												2				
เล่นเกมสาธิต และอัควิดี โอ ในห้อง Stream																
ศึกษาโปรแกรม Adobe Premiere						/										
คัดเลือกคลิปที่เหมาะสม นำมาตัดต่อ ใส่ Effects																
และ Sound ปะกอบ ใน Adobe Premiere Pro							_									
ตรวจดูกลิปเมื่อเสร็จสิ้น และแก้ <mark>ไขส่</mark> วนที่ ผิดพลาด													2		ſ	
ศึกษาภาพ ท่าทาง Emoticon จากโปรแกรม Line												$\langle 0 \rangle$)			7
											e					
Illustrator									Ś	7						
แก้ไข Emoticon ในเรื่องเส้นขอบที่กะกลืนกับสี พื้นหลังสีคำ				0	F	1	3									

ตารางที่ 3.2 ตารางแสดงแผนปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย

หัวข้องาน		เดือนที่ 1				อนข์	12	เดือนที่ 3				เดือนที่ 4			
Web content															
จัดทำ Banner และ Signature															
QA test Games Chaos Online															
ตรวจสอบเอกสาร และ content ในเกม															
เตรียมงาน EWC															
- ช่วยทำ Source file video งาน EWC		C	1	ŝ	ī	7					\sim				
- คราฟภาพตัวละครฮิโร่ในเกม							1					>			
- ทำแบนเนอร์ประชาสัมพันธ์งาน EWC								V							
- เตรียมอุปกรณ์สำหรับแจกในงาน EWC										0			1		
- ช่วยทำลายเสื้อสำหรับงาน EWC										S	~				
- จัดเรียงเอกสารสำหรับแจกในงานEWC											,C				
เป็น Staff งาน EWC															

3.2 รายละเอียดโครงงาน

3.2.1 ประชากรและกลุ่ม<mark>ตัวอ</mark>ย่าง

ในการจัดทำโครง<mark>งานสื่อสำหรับก</mark>ารประชาสัมพันธ์เกม Chaos Online มีกลุ่มเป้าหมายที่ ต้องการจะให้บริโภคสื่อ แ<mark>ละไ</mark>ด้รับผลจากสื่อประชาสัมพันธ์ที่สร้างขึ้น อยู่ในช่วงเด็กและวัยรุ่น อายุตั้งแต่ 10 – 25 ปี ซึ่งเป็นช่วงอายุที่มีการนิยมชื่นชอบการเล่นเกมไปจนถึงชอบมาก จึงเป็นกลุ่ม ประชากรหลักที่ต้องการจะใช้สื่อประชาสัมพันธ์เชิญชวนให้รู้จักและหันมาเล่นเกม Chaos Online

3.2.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล **ПТ**UTE OV

ในการจัดทำโครงงาน ในส่วนของสื่อต่างๆได้มีลักษณะที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งจำเป็นที่

จะต้องมีการเก็บรวบรวมข้อมูลก่อนที่จะเริ่มจัดทำ เพื่อเป็นแนวทางในการทำงานและส่งผลให้งาน ออกมามีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

3.2.2.1 โครงงาน Media for promote games : ภาพการ์ตูน

 ศึกษาภาพการ์ตูนที่ได้มีการลงศึพิมพ์ในนิตขสารแนว MOBA GAMES เนื่องจากปัจจุบันมีหนังสือเกมแนว MOBA ออกมาตีพิมพ์จำหน่ายมากมาย ซึ่งในหนังสือเกือบทุก เล่มจะมีการ์ตูนสั้นเกี่ยวกับเกมต่างๆประกอบอยู่ด้วยเสมอ เป็นเหมือนมุมที่สร้างความบันเทิง สนุกสนานสำหรับคนเล่มเกม เพราะได้เอาตัวละคร เหตุการณ์หรือเรื่องราวในเกมนั้นๆมาสร้างเป็น การ์ตูนสั้นๆให้ได้อ่านกัน

2) ศึกษาข้อมูลตัวละครฮิโร่ในเกม โดยผ่านการลองทดสอบเล่นเกมจริง จากนั้น กอยสังเกตจุดเด่นของฮิโร่แต่ละตัว ว่ามีสิ่งใหนที่โดดเด่นและน่าสนใจพอที่จะสามารถนำมาสร้าง เป็นเรื่องราวสนุกๆ ได้ รวมทั้งทดลองใช้ความสามารถของฮิโร่แต่ละตัวให้ครบทุกสกิล เพื่อที่จะได้ เป็นข้อมูลให้ครบทั้งหมดเกี่ยวกับฮิโร่นั้นๆ ตลอดจนกระทั้งรายละเอียดปลีกย่อยต่างๆเช่น การเดิน, การบิน, ข้าวของเครื่องใช้อุปกรณ์และเครื่องแต่งกายต่างๆ รวมถึงเพศของฮิโร่ด้วย ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้ล้วนแต่มีผลและสามารถนำมาสร้างเป็นเรื่องราวได้ทั้งสิ้น

3) คิดหาเรื่องราวที่น่าสนใจสำหรับนำมาสร้างภาพการ์ตูนเรื่องสั้น จากเกม Chaos Online เนื่องจากเกม Chaos Online เป็นเกมที่พึ่งมีการเปิดตัวในไทยได้ไม่นานนัก จึงจำเป็นที่ จะต้องมีการประชาสัมพันธ์ให้บุคคลต่างๆหันมารู้จักเกมนี้มากขึ้น การ์ตูนจากเกม เป็นอีกหนึ่งที่จะ สร้างความน่าสนใจให้คนหันมารู้จักและคุ้นเคยกับเกม และการนำเอาเรื่องราวในเกม Chaos Online มาสร้างเป็นเรื่องราวๆตลกขบขัน น่ารักๆ จึงน่าจะเป็นการประชาสัมพันธ์เกมส์ในอีกทางหนึ่ง

3.2.2.2 โครงงาน Media for promote games : วิ<mark>คี</mark> โอแน<mark>ะน</mark>ำตัวละคร

 เนื่องด้วยวิดีโอ review ตัวละครในเกม เป็นเสมือนสิ่งที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้ที่ ได้รับชม เกิดกวามสนใจ และได้เห็นถึงภาพตัวเกมจริงๆ เพราะได้นำเอาภาพจากการเล่นจริงๆมา รวบรวมเอาไว้ เพื่อแสดงฉากต่อสู้ที่สนุกสนาน และแสงสีที่สวยงามให้ได้รับชม พร้อมยังเป็นการ แนะนำการเล่นเบื้องต้นสำหรับตัวละกรต่างๆ สำหรับผู้กนที่ยังเล่นไม่ก่อยเป็นอีกด้วย จึงต้อง ทำการศึกษาข้อมูลที่จำเป็นต้องใช้ในการสร้างวิดีโอแนะนำตัวละกรในเกม จากกลิปวิดีโอก่อน หน้าที่ได้มีการอัพโหลดลงบนเว็บไซต์ รวมทั้งสังเกตเทกนิกในการสร้างเอฟเฟก และใช้วิชีการถ่าย สอดสื่อสารออกมาว่าเป็นอย่างไรถึงจะสร้างกวามน่าสนใจและดึงดูดให้ผู้ที่ได้รับชมเกิดกวามสนใจ และอยากเล่นในตัวเกมมากขึ้น จากนั้นจึงนำมาปรับเปลี่ยนในส่วนที่เปลี่ยนแปลงได้ให้เข้ากับ แนวทางของตัวเราเองมากยิ่งขึ้น

2) ศึกษาฉากการต่อสู้ ท่วงท่าการเคลื่อนใหวของฮีโร่ในลักษณะต่างๆเช่น การ เคลื่อนใหวขณะเคลื่อนที่ การเคลื่อนใหวขณะต่อสู้ หรือการเคลื่อนใหวขณะที่อยู่กับที่เฉยๆ พร้อม ทั้งหาฉากสถานที่สวยๆที่สามารถสร้างความน่าสนใจและประทับใจแก่ผู้ที่ได้รับชมและทำให้อยาก เล่นเกม Chaos Online มากขึ้น ซึ่งจำเป็นอย่างมาก เพราะถ้าเรารู้จักทุกสถานที่ในเกมจะทำให้เรา สามารถเลือกฉากที่จะบันทึกออกมาได้สวยงามและน่าสนใจ นอกจากนี้เราจำเป็นต้องศึกษา ความสามารถของฮีโร่ในทุกๆสกิลด้วย เพราะเอฟเฟคของฮีโร่แต่ละตัวที่ใช้ออกมาจะแตกต่างกัน ซึ่งบางเอฟเฟคถ้าใช้ในเวลาไล่เลี่ยกัน หรือใช้กับสถานที่บางสถานที่จะได้ภาพออกมาสวยงามมาก จึงถือเป็นข้อมูลที่ต้องทำการรู้จักให้ดีเสียก่อน

3.2.2.3 โครงงาน Media for promote games : การสร้างอิโมติคอน

 ศึกษาภาพ emoticon จาก Internet และ Stickers จาก Line เนื่องจากปัจจุบัน การสื่อสารด้านอารมณ์ต่างๆผ่านสื่อ Internet มีด้วยกันหลายอย่าง แต่ที่นิยมมากที่สุดในตอนนี้ ก็คือ การสื่อสารผ่าน Icon แสดงอารมณ์ที่เรียกว่า " emoticon" ซึ่งเป็นสิ่งที่เพิ่มอรรถรสในการสื่อสาร และยังมีความน่ารักน่าสนใจในตัวของมันเองอีกด้วย ซึ่งเราสามารถศึกษาข้อมูลเหล่านี้ได้ไม่ยากนัก เพราะถ้านับตามความจริงแล้ว อิโมติคอนมีมานานมากตั้งแต่โปรแกรม Windows Live Messenger แล้ว

2) ศึกษาพฤติกรรมจากสิ่งรอบข้าง เพราะทุกสิ่งรอบตัวเราสามารถนำมาสร้างเป็น ผลงานได้แทบทั้งสิ้น เช่น ดินสอ ขนมปัง สุนัข สิ่งเหล่านี้เมื่อนำมาสร้างเป็นตัวละครอิโมติคอนก็ จะให้ความรู้สึกที่น่าสนใจไม่น้อยเลยทีเดียว อีกทั้งมนุษย์เองก็มีท่าทางการแสดงออกต่างๆที่ มากมายและแตกต่างกัน ถึงแม้จะเป็นอารมณ์ความรู้สึกเดียวกัน แต่การแสดงออกมานั้นอาจ แตกต่างกัน ซึ่งถือเป็นสิ่งที่ต้องมีการศึกษาเอาไว้

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงงาน

ภายในระยะเวลาปฏิบัติงานสหกิจศึกษาของข้าพเจ้าตลอคระยะเวลา 4 เคือน ข้าพเจ้าได้รับ มอบหมายให้ทำการประชาสัมพันธ์เกม Chaos Online เพื่อเป็นการเผยแพร่ให้คนรู้จักกันมากขึ้น เนื่องจากเป็นเกมที่พึ่งมีการเปิดตัวใหม่ในประเทศไทยได้ไม่นานนัก ข้าพเจ้าจึงได้ทำ ประชาสัมพันธ์โดยใช้สื่อต่างๆ ทั้งสื่อภาพนิ่ง และสื่อวิดีโอ เพื่อช่วยทำให้การประชาสัมพันธ์มี ประสิทธิภาพและดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

3.3.1 งานที่ได้รับมอบหมายในส่วนโครงงาน ภาพการ์ตูนเรื่องสั้น

10

3.3.1.1 ศึกษาภาพการ์ตูนเรื่องสั้นจากนิตยสารเกมแนว MOBA การศึกษาภาพการ์ตูนเรื่องสั้นจากนิตยสารเกมแนว MOBA เพื่อให้สามารถทราบ ถึงแนวทางของเนื้อหาที่ได้มีการนำเสนอ รวมถึงเทกนิกต่างๆ เช่น รูปแบบของการวาดภาพ ลงสี และรายละเอียดต่างๆได้ใส่ลงไป

3.3.1.2 คิดเนื้อเรื่อง ทำการนำเสนอ และจัดทำ storyboard ภาพร่าง ของการ์ตูน ทำการคิดเนื้อเรื่องที่จะวาด จากนั้นก็นำไปเสนอให้แก่พี่ที่บริษัทที่เคยคิดเนื้อเรื่อง มาก่อน เมื่อเนื้อเรื่องผ่านเป็นที่เรียบร้อย จึงจัดทำเป็น Storyboard ร่างเอาไว้เพื่อความสะดวกในการ ทำงานในขั้นตอนต่อไป



ภาพที่ 3.1 Storyboard ร่างของภาพการ์ตูน

3.3.1.3 ทำการแบ่งช่องของเนื้อเรื่อง หลังจากที่เราแสกน storyboard ร่างเข้ามาในคอมพิวเตอร์แล้ว จึงทำการแบ่งช่อง ของเนื้อหาในภาพการ์ตูนก่อน เพื่อความสะดวกในการวาดภาพ



ภาพที่ 3.2 ภาพการแบ่งช่องเนื้อหาภาพการ์ตูน

3.3.1.4 ทำการวาด ตัดเส้นรูปภาพการ์ตูน หลังจากที่เราทำการแบ่งช่องของเนื้อหาแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการเริ่มตัดเส้น และ วาดเป็นภาพการ์ตูนขึ้นมา แต่อาจจะไม่เหมือนภาพร่างที่แสกนเข้ามาซะทีเดียว เพราะภาพที่แสกน เข้ามาเป็นเพียงแบบร่างกร่าวๆเท่านั้น



ภาพที่ 3.3 ภาพการตัดเส้นรูปภาพการ์ตูน



ภาพที่ 3.4 ภาพเปรียบเทียบระหว่างภาพร่าง กับภาพที่ตัดเส้นเสร็จแล้ว

3.3.1.5 ลงสีภาพการ์ตูน

หลังจากที่เราทำการตัดเส้นรูปภาพเสร็จแล้ว ต่อไปจึงเป็นขั้นตอนของการลงสี ภาพการ์ตูนโดยในการลงสีในโปรแกรม PaintTool SAI ควรจะแยกการลงสีเป็นหนึ่งเลเยอร์ต่อหนึ่ง สี หรืออาจแยกเป็นโฟลเดอร์ตามรายชื่อตัวละคร แล้วภายในโฟลเดอร์ก็แยกเป็นเลเยอร์ต่างๆอีกที โดยอาจตั้งชื่อเลยเยอร์เป็นสัดส่วนที่เราจะทำ ดังรูปที่ 3.5 เพื่อความสะดวกในการลงแสงเงา เป็น ระเบียบในการทำงาน และเก็บรายละเอียดอื่นๆในภายหลัง



ภาพที่ 3.5 ภาพการแบ่งเลเยอร์ในการลงสี



ภาพที่ 3.6 การลงสีภาพการ์ตูน

3.3.1.6 การใส่แสงเงา และเก็บรายละเอียดปลีกย่อย

6

หลังจากที่เราทำการลงสีเสร็จเรียบร้อยแล้ว ก็เริ่มลงรายละเอียดแสงเงาของภาพ และทำการเก็บรายละเอียดปลีกย่อยเล็กๆน้อยๆที่อาจจะมองไม่เห็นในตอนลงสีครั้งแรก ซึ่งในการ ลงแสงเงา สำหรับในโปรแกรม PaintTool SAI อย่างที่ได้บอกไปแล้วนั้นว่า ถ้าเราทำการแยกเลเยอร์ เอาไว้จะทำให้สะดวกมากขึ้นในการลงแสงเงา โดยการที่เราสร้างเลเยอร์เอาไว้เหนือเลเยอร์ที่เรา ต้องการจะใส่แสงเงา แล้วกดถูกที่ช่อง " Layer Clip" ก็จะเป็นการล็อกเลเยอร์ให้เราสามารถลงสี หรือสิ่งต่างๆ ได้โดยไม่ออกนอกอาณาเขตของเลเยอร์ที่มีสีนั้นๆอยู่ และยังสามารถสร้างเลเยอร์ ทับๆกันได้อีกหลายชั้นด้วย แต่การลงแสงเงา ถ้าใช้สายสี จึงกวรใช้หลายเลเยอร์ในการ Clip เพื่อ ความสะดวกในการทำและการแก้ไขในภายหลัง ซึ่งเลเยอร์ที่ทำการ Clip แล้ว จะเป็นสีชมพู ดังรูป ที่ 3.7



ภาพที่ 3.7 ภาพการใช้เครื่องมือ " Layer Clip"



ภาพที่ 3.8 ภาพการ์ตูนหลังลงแสงเงา และเก็บรายละเอียดเสร็จ

3.3.1.7 การใส่ข้อความคำพูด หรือ Dialog box

หลังจากที่ลงแสงเงาเสร็จ ก็มาถึงขั้นตอนใส่กล่องกำพูดเข้าไป โดยในขั้นตอนนี้ ข้าพเจ้าได้ใช้โปรแกรม Adobe Photoshop เข้ามาช่วย เนื่องจากโปรแกรม PaintTool SAI ไม่ สามารถใช้เครื่องมือพิมพ์ข้อความได้ จึงได้ทำการเซฟรูปภาพที่ลงแสงเงาเสร็จแล้ว ไปเปิดใน Adobe Photoshop แล้วลองพิมพ์ข้อความลงไป แล้วจัดวางให้เหมาะสม แล้วทำการเซฟไฟล์ PSD ของภาพที่ได้มีการพิมพ์ข้อความในโปรแกรม Adobe Photoshop เอาไว้ อย่าพึ่งลบ เพราะจะต้องใช้ อีกครั้ง



ภาพที่ 3.9 ภาพการใส่ข้อความลงไปในโปรแกรม Adobe Photoshop

จากนั้นก็เซฟรูปที่ได้พิมพ์ข้อความลงไปแล้ว แล้วนำไปเปิดในโปรแกรม PaintTool SAI อีกครั้ง แล้ววาคช่องกำพูคลงไปให้พอคีกับข้อความ แล้วตามค้วยลงสีขาวไปในช่องกำพูค



ภาพที่ 3.10 การวาค Dialog box และลงสีขาว

3.3.1.8 ขั้นตอนสุดท้าย การทำ Output จาก Adobe Photoshop

หลังจากที่สร้าง Dialog box จากในโปรแกรม PaintTool SAI แล้ว ก็ทำการเซฟ ไฟล์ภาพออกมา แล้วนำไปเปิดกับไฟล์ PSD ที่เราได้มีการพิมพ์ข้อความเอาไว้ก่อนหน้านี้ ซึ่ง รูปภาพจากโปรแกรม PaintTool SAI จะตรงล็อกกับข้อความใน Photoshop ที่เราพิมพ์ไว้พอคี แล้ว เพื่อสร้างที่มาเพื่อให้คนรู้จักเกมมากขึ้น จึงสร้างชื่อกอลัมน์ตรงมุมซ้ายบนเอาไว้ว่า " Chaos Online Cartoon"



ภาพที่ 3.11 การทำ Output ของภาพการ์ตูน

3.3.2 งานที่ได้รับมอบหมายในส่วนโครงงาน การสร้าง Emoticon

3.3.2.1 ศึกษาตัวอย่าง Emoticon จาก Internet และ โปรแกรม Line

การศึกษาตัวอย่างต่างๆของ emoticon จาก internet และโปรแกรม Line เพื่อทำให้ ทราบถึงลักษณะต่างๆของ emoticon ที่จำเป็น และได้เห็นถึงแนวทางการทำว่าควรจะเป็นอย่างไร เช่น การสื่ออารมณ์ควรมีลักษณะการแสดงออกอย่างไรบ้าง ถึงทำให้คนเห็นแล้วเข้าใจได้ในทันที โดยดูแค่เพียงท่าทางของตัวละคร

3.3.2.2 ออกแบบ Character ของ Emoticon

ก่อนที่จะสร้าง emoticon ขึ้นมาได้นั้น จำเป็นจะต้องมีการออกแบบคร่าวๆก่อนว่า emoticon ที่เราจะทำนั้นควรจะมีลักษณะอย่างไร ซึ่งในการออกแบบจำเป็นจะต้องคำนึงถึงการ เอื้ออำนวยทางกายภาพของตัวละครว่า สามารถที่จะแสดงออกท่าทางได้มากน้อยแค่ไหน มีข้อจำกัด ในการแสดงท่าทางหรือไม่

ภาพที่ 3.12 ภาพการออกแบบร่างของ Emoticon

3.3.2.3 การวาด แ<mark>ละต</mark>ัดเส้นตัว E<mark>m</mark>oticon

หลังจากที่เราแสกนภาพร่างที่ได้ออกแบบเอาไว้เข้ามาในคอมพิวเตอร์เสร็จแล้ว เราก็มาเริ่มสร้าง Emoticon โดยโปรแกรมหลักที่ใช้คือ Adobe Illustrator ซึ่งสิ่งแรกที่ต้องทำคือ เมื่อ เราเปิดโปรแกรม จะ new file ขึ้นมาขนาด 200x200 pixel แล้วนำภาพที่แสกนเข้ามาย่อขนาดให้ พอดีกับ artboard แล้วตัดเส้นโดยใช้เครื่องมือ Pen tool



ภาพที่ 3.13 ภาพการตัดเส้น emoticon

3.3.2.4 จากนั้นก็เป็นขั้นตอนของการลงสี เมื่อเราทำการตัดเส้นเสร็จแล้ว ต่อไปก็จะเป็นการลงสีให้กับ emoticon



10

ภาพที่ 3.14 ภาพการลงสี่ emoticon

3.3.2.5 การใส่แสงเงา และรายละเอียคปลีกย่อย
 เมื่อลงสีเสร็จแล้ว ต่อไปก็จะใส่แสงเงาให้กับตัวละคร แล้วก็เติมรายละเอียค
 ปลีกย่อยต่างๆเข้าไป เพื่อให้ emoticon ออกมาสมบูรณ์แล้วดูมีเสน่ห์มากขึ้น



ภาพที่ 3.15 ภาพการลงแสงเงา และรายละเอียด emoticon

3.3.3 งานที่ได้รับมอบหมายในส่วนโครงงาน วิดีโอแนะนำฮีโร่ Chaos Online

3.3.3.1 ศึกษาการเทคนิค ข้อมูลการเล่นของฮีโร่ในเกม Chaos Online การศึกษาข้อมูลเทคนิคการเล่นของฮีโร่ในเกม เพื่อทำให้เราเข้าใจ และคุ้นเคยกับ ตัวละครฮีโร่ในเกมมากขึ้น เพื่อที่จะได้สามารถเล่นออกมาให้ได้ฉากที่สวยงาม และสามารถใช้ ความสามารถของตัวละครที่เล่นได้อย่างเต็มที่

3.3.3.2 บันทึกภาพการสาธิตการเล่นเกม

100

เริ่มเล่นเกม โดยแสดงให้เห็นฉากที่สวยงามเวลาโจมตี หรือการเกลื่อนใหวของตัว ละคร พร้อมทั้งสาธิตการเล่นโดยใช้ความสามารถต่างๆของตัวละครให้สามารถเข้าใจได้โดยง่าย เป็นฉากๆ ไป ซึ่งในขณะที่เราเล่นเกม ก็ต้องคอยบันทึกภาพวิดี โอไปด้วย ในฉากต่างๆ ด้วย โปรแกรม Bandicam ซึ่งขณะบันทึกจะมีตัวเลขเวลาปรากฏอยู่มุมซ้ายบนของจอ ดังรูปที่ 3.17 แล้ว เมื่อบันทึกเสร็จไฟล์ต่างๆก็<mark>จะไป</mark>รวมไว้ที่โฟลเดอร์ของ Bandicam ดังรูปที่ 3.18



ภาพที่ 3.16 ภาพ โปรแกรม Bandicam



10

ภาพที่ 3.17 ภาพขณะบันทึกวิดี โอสาธิตการเล่นเกม



ภาพที่ 3.18 ภาพ โฟลเดอร์ที่เก็บรวบรวมวิดี โอที่บันทึกเสร็จแล้ว

3.3.3.3 สร้าง source file ที่จำเป็นต้องใช้จากโปรแกรม Photoshop ในการทำวิดีโอแนะนำตัวละครฮีโร่ในเกม Chaos Online จำเป็นต้องมีการจัดทำ source file ที่ใช้ประกอบในคลิปวิดีโอ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ และง่ายต่อการเข้าใจมากขึ้น



ภาพที่ 3.19 ภาพ icon skill ของฮีโร่ขนาด 218x216 pixel

ภาพที่ 3.20 ภาพพื้นที่สำหรับใส่ข้อความอธิบาย

110

TERSIA

ภาพที่ 3.21 โลโก้ชื่อของตัวฮีโร่

TITUTE OF



ภาพที่ 3.22 ภาพ cover ของคลิปวิดีโอแนะนำตัวฮีโร่

3.3.3.4 สร้าง effect ในโปรแกรม Adobe After Effects

3.3.3.4.1 การทำคลิปวิดี โอแนะนำสกิลฮีโร่ในเกม สร้าง effect และการเคลื่อนไหว สำหรับแนะนำสกิลความสามารถต่างๆ ของฮีโร่ในเกม ซึ่งมีด้วยกันทั้งหมด 4 สกิล โดยจะใช้ icon skill พื้นที่ใส่อักษรที่ได้ทำเอาไว้ ส่วน ข้อความในส่วนนี้ จะใช้การพิมพ์โดยตรงในโปรแกรม After effects เอาเลย Effect ที่เราใช้ในการ แนะนำสกิลคือ การ transform ปกติจากซ้ายไปขวา และใช้ Effect CC Light Sweep เข้ามาช่วยให้ icon มีแสงเคลือบดูสวยงาม และ effect CC Light Rays เพื่อสร้างจุดแสงเล็กๆเคลื่อนที่ไปตาม แนวแกนของพื้นที่สำหรับใส่ข้อความ



ภาพที่ 3.23 Effect Light Sweep



ภาพที่ 3.24 Effect Light Rays

นอกจากนี้ยังใช้ตัว Effect Light ของทางบริษัทสำหรับเพิ่มความน่าสนใจเข้าไปด้วย



<mark>ภาพที่ 3.25 Effect Light ขอ</mark>งทาง<mark>บริษั</mark>ท

3.3.3.4.2 <mark>การท</mark>ำคลิปวิดีโ<mark>อ</mark> intro <mark>ตัวละค</mark>รต้นค<mark>ลิป</mark>

<mark>ใช้ e</mark>ffect light <mark>ข</mark>องทางบริษั<mark>ท</mark>ประก<mark>อบกับ</mark>ตัวอักษรชื่อฮีโร่ที่ได้สร้างไว้

สร้างความโคคเค่นสะคุคตา ในส่วนของภาพตัวละครจะทำให้สามารถขยับได้ โคยใช้เครื่องมือ Puppet Pin Tool ซึ่งจะมีรูปร่าง icon คล้ายกับเข็มหมุค โคยเราจะใช้เครื่องมือนี้ปักเข้าไปที่รูปตาม จุดต่างๆ แล้วแต่กำหนค ถ้าจุคไหนที่เราทำการปักหมุคไปแล้ว จะมีจุคสีเหลืองเล็กๆขึ้นมา ทำให้ สามารถขยับเฉพาะส่วนบางส่วนของรูปภาพได้ในแต่ละเฟรม ทำให้ดูเหมือนภาพขยับได้



ภาพที่ 3.26 Effect Light ของทางบริษัท กับ Text ชื่อฮีโร่



<mark>ภาพที่ 3.2</mark>7 ภ<mark>าพเครื่องมือ P</mark>uppet Pin Tool

3.3.3.5 นำไปตัดต่<mark>อใน</mark>โปรแกรม Adobe Premiere Pro

3.3.3.5.1 กัดเลือกวิดี โอ และตัดต่อเฉพาะส่วนที่ต้องการ

Import ไฟล์ Intro Games Chaos Online และไฟล์ภาพโลโก้บริษัท Asiasoft กับ Playcybergames รวมทั้งวิดีโอที่ได้อัดเอาไว้เข้ามาใน Premiere Pro แล้วคัดเลือกคลิป และจากนั้นก็ตัดเฉพาะช่วงที่เราต้องการ โดยในคลิปนึง อาจจะมีฉากที่เราต้องการหลายฉาก จึงได้ ทำการเซฟไฟล์ฉากแยกออกไปเป็นหลายๆคลิป เพื่อความสะควกในการตัดต่อในขั้นตอนต่อไป



ภาพที่ 3.28 ภาพการนำเข้าไฟล์วิดีโอ Intro Games



10

ภาพที่ 3.29 ภาพการนำเข้าไฟล์ภาพโลโก้บริษัท ASIA SOFT และ Playcybergames



ภาพที่ 3.30 ไฟล์วิดีโอที่ถูกนำเข้ามา และภาพเครื่องมือในการตัดต่อวิดีโอ

3.3.3.5.2 นำไฟล์ไปจัดเรียงใน Timeline

นำไฟล์ทั้งหมดไปจัดเรียงใน Timeline ทางขวาของโปรแกรม เพื่อสร้าง เป็นวิดีโอแนะนำฮิโร่ขึ้นมา โดยเรียงเป็น ไฟล์ภาพโลโก้บริษัท >> ไฟล์ Intro >> คลิป Intro ตัวฮิโร่ >> ฉาก intro >> ฉากแนะนำสกิลต่างๆ >> ไฟล์ Intro >> ไฟล์ภาพโลโก้บริษัท และทำการปิดเสียง ในส่วนของคลิปวิดีโอที่เราคัดเลือกมา เพราะจะไม่ใช้เสียงจากเกม ซึ่งสามารถดู preview คลิปที่เรา กำลังทำได้ ที่หน้าจอแสดงคลิปด้านบนขวาของโปรแกรม โดยจะทำการหาเพลงแนว epic ซึ่งเป็น เพลงที่มีแต่ทำนองแนวตื่นเต้นลุ้นระทึก ใส่เข้าไปใน timeline ด้วย เพื่อเพิ่มอรรถรสในการชมและ ฟังให้น่าดื่นเต้นมากยิ่งขึ้น



10

ภาพที่ 3.31 ภาพ Timeline และหน้าจอแสดงคลิปของโปรแกรม Premiere Pro

3.3.3.5.3 เพิ่ม effect ให้กับไฟล์ต่างๆ เพื่อความกลมกลืน ทำการใส่ effect ต่างๆให้กับไฟล์วิดีโอ และไฟล์เพลง โดยจะทำการปรับ ค่า opacity ให้กับไฟล์วิดีโอใน timeline ให้ด้นไฟล์มืดๆและก่อยๆเริ่มมองเห็น และจะกลับไป ก่อยๆมืดอีกครั้งในท้ายไฟล์ ส่วนไฟล์เพลงจะปรับค่าความดังของเสียงในช่วงต้นไฟล์ให้เบา และ ก่อยๆเริ่มดังขึ้น แล้วก่อยๆเริ่มเบาและเงียบไปอีกครั้งในท้ายไฟล์เพลง



ภาพที่ 3.32 ภาพการปรับค่า opacity



<mark>ภาพที่ 3.33</mark> ภาพการปรับ<mark>ค่า Volume</mark>

3.3.3.5.4 <mark>นำไฟ</mark>ล์ after ef<mark>f</mark>ect เข้าไปรวม

10

Import ไฟล์ที่ได้ทำในโปรแกรม After Effects เข้ามา แล้วนำไปวางตรง ฉากสกิลให้เหมาะสม ซึ่งเมื่อนำเข้ามาจะต้องทำการปรับค่า position ใหม่เพื่อให้ตรงตำแหน่ง โดย ไฟล์ After Effect จะอยู่ในตำแหน่งที่สูงกว่าไฟล์ที่เราคัดเลือกไว้ดังรูปที่ 3.34



ภาพที่ 3.34 ภาพการนำไฟล์จาก After Effects มารวมใน Premiere Pro

3.3.3.5.5 ตรวจเช็ค และเรนเคอร์ไฟล์

1

เมื่อทำทุกอย่างเสร็จแล้ว ตรวจเช็ค โดยดูคลิปวิดี โอที่ทำตั้งแต่แรกจนจบ ว่ามีปัญหาอะไรหรือไม่ จากนั้นกี่ทำการเรนเดอร์ไฟล์วิดี โอออกมา หลังจากเรนเดอร์เสร็จกีลองมา เปิดดูวิดี โอที่เรนเดอร์ออกมาว่ามีปัญหาหรือไม่ ถ้ามีกีกลับไปแก้ไขอีกครั้งในโปรแกรม



ภาพที่ 3.35 ภาพการเรนเดอร์ไฟล์จากโปแกรม Premiere Pro

3.3.4 งานที่ได้รับมอบหมายประจำวัน

3.3.4.1 ออกแบบ Banner กิจกรรม " shop แหลก แจกยับ "

ออกแบบ Banner เพื่อประชาสัมพันธ์ข่าวกิจกรรม shop แหลก แจกยับ โดยมี wording บังคับมาให้ ซึ่งในการทำ จะรับตัว Artwork ฮีโร่ มาจากบริษัท และเลือกนำมาใส่ใน banner และหา source file อื่นๆจากอินเตอร์เน็ต และนำมาจัดทำตกแต่งใน Photoshop



ภาพที่ 3.36 ภาพการทำ Banner กิจกรรม Shop แหลกแจกยับ

3.3.4.2 ออกแบบ Signature

ออกแบบ Signature สำหรับ gamer ใช้ในเว็บอร์คของเกม โดยจะมี wording บังคับคือชื่อของ gamer และตราโลโล้บริษัท กับ ภาพ artwork ฮีโร่ บังคับมาให้ จากนั้นก็ออกแบบ แล้วตกแต่ง ใน Photoshop



ภาพที่ 3.37 ภาพการทำ signature ในโปรแกรม Photoshop

3.3.4.3 ออกแบบ Banner ประชาสัมพันธ์ข่าวตารางการแข่งขันเกม Chaos Online ออกแบบ Banner เพื่อประชาสัมพันธ์ตารางการแข่งขัน โดยจะมี wording บังคับ เป็นรายชื่อ และวันเวลาการแข่ง โดยมีทั้งแบบภาษาไทย และแบบภาษาอังกฤษ แล้วจากนั้นจึง เลือก artwork ของ ฮีโร่มาใส่ พร้อมทั้งตกแต่งออกแบบจัควางในโปรแกรม Photoshop



ภาพที่ 3.38 ภาพการทำ Banner ประชาสัมพันธ์ตารางแข่งขันแบบภาษาอังกฤษ

3.3.4.4 จัดทำลายเสื้อยืด สำหรับแจกในงาน EWC3.3.4.4.1 ลายเสื้อสำหรับเสื้อยืดสีขาว

จะมีภาพร่างของตัวละครฮีโร่มาให้ แต่จะมีบางส่วนที่เป็นสีขาว จึงต้อง

ทำการลบส่วนนั้นออก จึงทำให้เกิดการขาดหายของรายละเอียด ซึ่งได้ทำการลดทอนรายละเอียด บางจุด และเติมแต่งรายละเอียดบางจุด เพื่อให้ภาพมีความสมบูรณ์ จากนั้นก็เซฟไฟล์เป็นภาพ แล้ว นำไปเปิดในโปรแกรม Ill<mark>ustra</mark>tor แล้วทำการ Live Trace เพื่อทำให้ภาพพิกเซลกลายเป็นภาพ เวกเตอร์ แล้วทำการ Expand เพื่อให้สามารถคลิกส่วนต่างๆของ<mark>ไฟล์</mark>เวกเตอร์ได้



ภาพที่ 3.39 ภาพร่างต้นฉบับของตัวละครฮีโร่ที่มีมาให้ สำหรับเสื้อสีขาว

10



ภาพที่ 3.41 ภาพเมื่อแปลงเป็นชนิดเวกเตอร์เสร็จสิ้น
้จากนั้นก็ส่งต่อให้ฝ่ายการตลาดนำไปเลือกสีและจัดวางบนเสื้อพร้อมกับโลโก้เกมที่มีอยู่แล้ว



ภาพที่ 3.42 ภาพเสื้อแบบสีขาว

3.3.4.4.2 ถายเสื้อสำหรับเสื้อยืดสีดำ

จะมีโครงร่างของตัวละครฮีโร่มาให้ เนื่องจากเป็นไฟล์ภาพพิกเซลที่มี ลายเส้นตัวละครกิดกับพื้นหลัง จึงต้องทำให้ลายเส้นที่จะทำเสื้อแยกออกจากพื้นหลังสีดำ ซึ่งทำให้ เสียรายละเอียดภาพไป จึงนำมาทำการลดทอนรายละเอียดบางจุด และเติมแต่งรายละเอียดบางจุด เพื่อให้ภาพมีกวามสมบูรณ์ จากนั้นก็เซฟไฟล์เป็นภาพ แล้วเปลี่ยนสีจากต้นฉบับเป็นสีทอง จากนั้น จึงส่งต่อให้ฝ่ายการตลาดนำไปจัดวางบนเสื้อ



ภาพที่ 3.43 ภาพต้นฉบับฮีโร่สำหรับเสื้อยึดสีดำ



ภาพที่ 3.44 ภาพเมื่อจัดทำเสร็จสิ้น



10

ภาพที่ 3.45 ภาพเสื้อแบบสีคำ

 3.3.4.5 ช่วยทำ Hero contents สำหรับเว็บไซต์ใหม่ของบริษัท จัดทำข้อมูลของตัวละครอีโร่ในเกม Chaos Online สำหรับเว็บไซต์ใหม่ของบริษัท Playcybergames โดยจะนำรายละเอียดข้อมูลตัวละคร, ภาพ skill icon, ภาพค่า status ต่างๆ, ภาพตัว ละคร และ artwork มาจัดทำลงใน template ที่กำหนดมาให้ในโปรแกรม Photoshop



ภาพที่ 3.46 ภาพการทำข้อมูลฮีโร่ สำหรับเว็บไซต์ใหม่ของบริษัท

G

3.3.4.6 คราฟตัวละครฮีโร่

คราฟตัวละครฮีโร่ ซึ่งเป็นตัวละครใหม่ของเกม Chaos Online สำหรับงาน EWC

โดยทำในโปรแกรม Illustrator

110



<mark>ภาพที่ 3.47 ภาพกา</mark>รดราฟ<mark>ตั</mark>วละค<mark>รฮีโร่</mark>



ภาพที่ 3.48 ภาพเมื่อคราฟเป็นเส้นเสร็จเรียบร้อย



ภาพที่ 3.49 ภาพคราฟตัวละครฮีโร่แบบลงสีสมบูรณ์

3.3.4.7 จัดทำแบนเนอร์สำหรับงาน EWC

110

จัดทำแบนเนอร์ประชาสัมพันธ์งาน EWC ให้คนมาร่วมงาน รวมถึงประชา สัมพันธ์สินค้าที่งายในงาน



ึ ภาพที่ 3.<mark>5</mark>0 ภา<mark>พแบ</mark>นเนอ<mark>ร์</mark>ประชาสัมพันธ์โซนทคล<mark>องเล่</mark>นเกม Chaos Online



ภาพที่ 3.51 ภาพแบนเนอร์ประชาสัมพันธ์สินค้าและฮีโร่ที่ขายในงาน

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.4.1 วิเคราะห์ข้อมูลเกม Chaos Online

3.4.1.1 วิเคราะห์เชิงการตลาด

เกม Chaos Online เป็นอีกหนึ่งเกมแนว Moba ที่ปัจจุบันคนนิยมและให้ กวามสำคัญในการเล่นค่อนข้างมาก จึงมีการแข่งขันค่อนข้างสูง เพราะว่าเป็นเกมที่พึ่งมีการเปิดตัว มาได้ไม่นานนัก เมื่อเทียบกับเกมแนวเดียวกันเกมอื่นๆที่มีคนรู้จักและนิยมเล่นกันมานานแล้ว ก็ อาจจะยังตามหลังอยู่ แต่ว่าเกม Chaos Online ก็ไม่ได้เหมือนเกมแนว Maba เกมอื่นๆอย่างเดียว จุด แตกต่างที่ดีกว่าก็มีไม่น้อยเหมือนกัน เช่น แนวทางการเล่นที่อาจจะลดขั้นตอนการเล่นที่ยุ่งยาก ออกไป ทำให้เล่นได้ง่ายขึ้น ดึงเอาหัวใจสำคัญสำหรับเกมแนว Moba ออกมาให้เด่นขึ้นกว่าเกมอื่นๆ นั้นคือ การคิล หรือการฆ่าศัตรูฝ่ายตรงข้ามนั่นเอง ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนานมากขึ้น และที่พิเศษมากที่สุดคือ ภาพกราฟฟิกในเกมที่มีความสวยงามมากไม่ว่าจะเป็นภาพฉาก ตัวละคร แสงสี เอฟเฟกต่างๆ ซึ่งในอนากตถือว่าไม่ใช่เรื่องยากที่จะเป็นอีกหนึ่งเกมที่มีผู้คนหันมาสนใจเล่น กันมาก หากแต่เพียงในช่วงเปิดตัวเกมใหม่ๆจำเป็นจะต้องมีการประชาสัมพันธ์ และสิ่งที่ดึงดูด ผู้บริโภกได้เป็นอย่างดี

3.4.1.2 วิเคราะห์ด้านเนื้อหา

เกม Chaos Online เป็นเกมแนว Moba ที่มีเนื้อหาสนุกสนาน เน้นการต่อสู้ และ อาศัยการเล่นแบบร่วมมือกันเป็นทีม โดยจำเป็นจะต้องมีการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันคอยช่วยเหลือ กัน เพื่อที่จะสามารถกำจัดศัตรู และทำลายเมืองของฝ่ายตรงข้ามได้สำเร็จ ซึ่งถ้าวิเคราะห์ตามเนื้อหา ของเกมแล้ว Chaos Online ก็เหมือนกับเกมอื่นๆทั่วไป คือมีทั้งข้อดีและข้อเสียในเนื้อหาการเล่น เพราะถ้านำเอาส่วนดีๆที่ได้จากการเล่นมาใช้ให้เกิดประ โยชน์ก็จะมีประ โยชน์มากต่อการดำเนิน ชีวิต ทั้งในด้านการทำงานกันเป็นทีมกับเพื่อน ทั้งเพื่อนที่รู้จักกันอยู่แล้วมาเล่นด้วยกัน หรือการเปิด สังคมใหม่ๆโดยการรู้จักกับคนอื่นๆผ่านเกม การสามัคลี ช่วยเหลือกัน หรือการวางแผนการเล่นที่ สามารถช่วยพัฒนาความกิดในการเป็นผู้นำ และผู้รับฟังได้ หรือแม้แต่ผลสรุปของเกมในตอนท้าย ว่าใครเป็นผู้แพ้หรือชนะ ก็เป้ฯสิ่งที่ทำให้เรายอมรับในผลที่ออกมาได้แบบนักกีฬา แต่ถ้าเรานำเอา ส่วนที่ไม่ดีมาเกี่ยวเนื่องกับการใช้ชีวิตประจำวันของเรามากจนเกินไป ก็จะกลายเป็นข้อเสียของเกม ทันที เช่นความรุนแรงในการเล่นเกม ซึ่งถ้าเราไม่ยอมรับในผลของเล่นหรือมีปัญหาขณะเล่น อาจจะเป็นผลเสียทำให้เกิดปัญหานอกเกมขึ้นมาได้

3.4.2 วิเคราะห์ข้อมูลผู้เล่นเกม

3.4.2.1 วิเคราะห์ข้อมูลส่วนตัวและสภาพแวคล้อมของผู้เล่น

ผู้เล่นส่วนใหญ่ในปัจจุบันนิยมเล่นเกมออนไลน์กันมาก และหนึ่งในเกมที่นิยมกัน มากก็คือ เกมแนว Moba ซึ่งมีผู้เล่นทั้งเพศหญิงและชาย แต่สัดส่วนของเพศชายจะมีเปอร์เซ็นการ เล่นที่เยอะกว่า โดยผู้เล่นเกมจะมีหลายช่วงอายุตั้งแต่เด็กจนกระทั่งผู้ใหญ่เลยก็มี แต่ช่วงอายุที่มีการ เล่นเยอะมากคงจะเป็นช่วงวัยรุ่นตอนต้นถึงตอนปลาย ซึ่งระดับการศึกษาของผู้เล่นไม่ได้มีส่วน เกี่ยวข้องกับการนิยมเล่นเกม เพราะไม่ว่าจะเป็นระดับการศึกษาใด สถานศึกษาใด ก็มีคนให้ความ สนใจในการเล่นเกมออนไลน์แนว Moba แทบทั้งสิ้น

3.4.2.2 วิเคราะห์สาเหตุในการเล่นเกมของผู้เล่น

ในการเล่นเกมออนไลน์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นแนว Moba หรือแนวอื่นๆ สาเหตุใน การเล่นที่ผู้เล่นต้องการจากตัวเกมมากที่สุดคือ ความสนุกสนาน ความมันส์ ความสะใจในการเล่น เกม หรือเป็นช่องทางหนึ่งในการระบายความเครียดจากปัญหาอื่นๆเช่น ครอบครัว การเรียน เป็น ต้น ซึ่งถ้าเป็นผู้ที่มีอาชีพเป็นเกมเมอร์ สาเหตุในการเล่นเกมก็อาจจะเปลี่ยนแปลง อาจเริ่มมีเรื่องของ ผลการแข่งขัน ธุรกิจ และเงินรางวัลเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย

3.4.2.3 วิเค<mark>ราะห์ปัญห</mark>าที่เก<mark>ิด</mark>จาก<mark>การเล่</mark>นเกมในปัจจุบั<mark>นขอ</mark>งผู้เล่น

ปัจจุบัน ค<mark>งปฏิ</mark>เสธไม่ได้ว่าการเล่นเกมออนไลน์นับเป็นอีกหนึ่งสิ่งที่เข้ามาพัวพัน ในชีวิตของเด็กวัยรุ่นแทบทุกคน จนผู้ใหญ่ ครอบครัว และผู้ปกครองคิดว่าเกมออนไลน์ คือปัญหา ใหญ่สำหรับผู้ปกครอง เพราะเด็กบางคนติดเกมจนก่อให้เกิดผลเสียตามมามากมาย เช่น ปัญหาเก็บ ตัวอยู่คนเดียว ไม่พูดจายุ่งเกี่ยวกับคนอื่นๆรอบข้าง, ปัญหาเด็กติดเกมจนเสียการเรียน เสียการเสีย งาน, ปัญหาเด็กขโมยเงินหนีไปเล่นเกม ไม่ยอมกลับบ้าน, ปัญหายาเสพย์ติดผ่านทางร้านเกม รวม ไปถึงปัญหาการหลอกวงต่างๆ และปัญหาการก่อความรุนแรงอันเนื่องมากจากผลของการเล่นเกม ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถูกเล็งเห็นว่าเป็นปัญหามากสำหรับครอบครัวที่มีการเลี้ยงดูเด็กและวันรุ่น ซึ่งการแก้ไข ปัญหาจำเป็นจะต้องก่อยๆเป็นค่อยๆไป ไม่สามารถที่จะแก้ไขได้ในทันที และจำเป็นต้องช่วยกัน สอดส่องดูแลหลายๆด้าน ทั้งทางกรอบกรัว สถาบันการศึกษา และ ไม่กวรใช้อารมณ์ในการตัดสิน กวรเปิดใจรับฟังกวามกิดเห็นและก่อยๆสอนก่อยๆตักเตือนไป

3.4.3 วิเคราะห์ข้อมูลสื่อสำหรับการประชาสัมพันธ์เกม

3.4.3.1 วิเคราะห์สื่อภาพการ์ตูน

การสร้างสื่อภาพการ์ตูนขึ้นมา เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์เกมนั้น ถือเป็นอีกหนึ่ง สื่อที่มีความน่าสนใจและคึงดูด แถมสามารถรับรู้ถึงเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อสารได้ง่ายและเข้าใจ เพราะมีการแสดงออกทั้งภาพ และคำพูด ซึ่งนับเป็นสื่อมัลติมีเดียที่มีประสิทธิภาพสูงชิ้นหนึ่ง และ การที่นำเอาตัวละครฮีโร่จากเกม Chaos Online มาสร้างเป็นเรื่องราวผ่านภาพการ์ตูน ก็เพื่อที่จะเป็น การสร้างความคุ้นเกยกับตัวละคร และเกมให้คนได้รู้จักกันมากขึ้นผ่านความน่าสนใจของสื่อภาพ การ์ตูน สามารถสร้างได้ง่ายไม่เปลืองขนาดเนื้อที่ในการเก็บข้อมูล

3.4.3.2 วิเคราะห์สื่อวิดีโอแนะนำตัวละคร

การสร้างสื่อวิดีโอ เป็นสื่อที่มีการเคลื่อนไหวให้สามารถรับชมได้ประกอบกับ ข้อความและเสียง ซึ่งทำให้สามารถรับข้อมูลที่ด้องการจะสื่อสารได้ดีในอีกช่องทางหนึ่ง เพราะได้ เห็นในมุมมองที่มีการเคลื่อนที่ซึ่งจะแตกค่างไปจากมุมมองในการรับสารจากภาพนิ่ง เป็นสื่อ มัลติมีเดียที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดในการสื่อสาร และเป็นสื่อที่มีความน่าสนใจ แต่มีเนื้อที่ในการ เก็บข้อมูลก่อนข้างสูง และจำเป็นต้องอาศัยเครื่องมือในการทำที่มีการรองรับเป็นอย่างดี เพราะ อาจจะเกิดการผิดพลาดในการทำงานได้ ซึ่งการที่สร้างสื่อวิดีโอแนะนำตัวละครขึ้นมานั้น ก็เพื่อ ต้องการนำเสนอภาพกราฟฟิกของเกม ทั้งตัวละกร ฉาก และเอฟเฟกการต่อสู้ต่างๆ ซึ่งมีความสวย งามากกว่าเกมอื่นๆ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถ้าได้รับชมในแบบภาพเคลื่อนไหวจะช่วยเพิ่มความน่าสนใจและ ดึงดูดได้มากยิ่งขึ้น บวกกับคนตรีประกอบ และข้อความอธิบายที่อยู่ในคลิปวิดีโอด้วยแล้ว ช่วยให้ผู้ ที่ได้รับชมสามารถเข้าใจถึง<mark>การ</mark>เล่นเกมในตัวละครต่างๆ ได้ดียิ่งขึ้น

3.4.3.3 วิเคราะห์สื่ออิโมติคอน

การสร้างสื่ออิโมติกอน เป็นอีกหนึ่งสื่อที่ปัจจุบันมีความนิยมกันแพร่หลายมาก เช่นในโปรแกรม Line เป็นต้น ซึ่งข้อคีของสื่อนี้กือ สามารถเพิ่มอรรถรสในการสื่อสารได้มากขึ้น ผ่านตัวละครต่างๆที่แสดงอารมณ์ และท่าทางออกมา ซึ่งในบางความรู้สึกการใช้ภาพสื่อสารแทน การพูดหรือการพิมพ์จะให้ผลที่ก่อนข้างตรงกับสิ่งที่อยากจะสื่อสารมากกว่า ซึ่งการสร้างสื่ออิโมติ คอนนี้ ได้นำมาใช้กับเว็บบอร์ดของเกม DotA ซึ่งจะได้สามารถช่วยเพิ่มอรรถรสในการสื่อสารกัน ในเว็บบอร์ดผ่านตัวอิโมติกอนมากขึ้น

3.4.3.4 วิเคราะห์ความยากง่ายของสื่อ

ในการสร้างสื่อสำหรับการประชาสัมพันธ์ จริงๆแด้วนั้นมีด้วยกันหลากหลาย รูปแบบขึ้นอยู่กับโอกาสความเหมาะสม และความถนัด แต่สำหรับข้าพเจ้าขอยกเอาสื่อสามอย่างที่ ได้กล่าวมาคือ สื่อภาพนิ่งภาพการ์ตูน, สื่อวิดีโอแนะนำตัวละคร, สื่ออิโมติกอน ซึ่งความยากง่ายใน การสร้างสื่อทั้งสามนี้ สำหรับข้าพเจ้า สื่อวิดีโอคงจะเป็นสื่อที่มีความถนัดน้อยที่สุด เพราะ เนื่อง ด้วยการทำงานที่จำเป็นต้องมีการรองรับของเครื่องมือในการทำที่ก่อนข้างมาก และไฟล์ต่างๆที่ นำมาตัดต่อต่างก็กินเนื้อที่ในการเก็บข้อมูล และลำบากต่อการเกลื่อนย้าย ซึ่งถ้ามีเวลาไม่มากนัก ข้าพเจ้าขอแนะนำการสร้างสื่อแบบ อิโมติกอน เพราะเราสามารถสร้างขึ้นโดยใช้โปรแกรมใดก็ได้ที่ ถนัด จำนวนไฟล์ไม่กินเนื้อที่ในการเก็บข้อมูลมาก เกลื่อนย้ายไฟล์สะดวกและรวดเร็ว สามารถใส่ ความเป็นตัวเองลงไปได้มาก และเป็นการส่งเสริมความกิดและจินตนาการ และที่สำคัญคือในการ ทำอิโมติกอนหนึ่งตัว ใช้เวลาไม่มากนัก ซึ่งถ้าเทียบกับสื่อภาพนิ่งภาพการ์ตูน อาจจะจำเป็นต้องมี พื้นฐานฝีมือทางด้านการวาดภาพลงสีแสงและการใช้เมาส์ปากกาอยู่พอสมควร จึงอาจจะไม่สะดวก นักถ้าจะเริ่มมาลองหัดทำในเวลาที่มีไม่มากนัก

3.4.3.5 วิเคราะห์เชิงปริมาณในการผลิตสื่อ

10

ในการสร้างสื่อทั้งสามขึ้นมานั้น อาจจะมีจำนวนการสร้างที่แตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับการนำไปใช้ และข้อจำกัดด้านเวลา แต่ถ้าเทียบกันแล้วสื่ออิโมดิคอนนับเป็นสื่อที่มี ปริมาณการสร้างก่อนข้างมาก เพราะเนื่องจากความหลากหลายทางค้านการแสดงออกทางอารมณ์ ทำให้ต้องสร้างออกมาหลากหลายรูปแบบ หลากหลายตัวละคร และหลากหลายท่าทาง เพื่อเป็น ช่องทางในการเลือกให้กับผู้ใช้งาน เพราะถ้ายิ่งมีตัวเลือกให้เล่นเยอะก็จะยิ่งสนุกและน่าสนใจ และ รู้สึกดีในการเลือกให้กับผู้ใช้งาน เพราะถ้ายิ่งมีตัวเลือกให้เล่นเยอะก็จะยิ่งสนุกและน่าสนใจ และ รู้สึกดีในการเลือกใช้ ซึ่งดูได้จากสื่อที่มีการใช้อิโมติกอนในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็น Line หรือ facebook ต่างก็มีอิโมติกอนให้เลือกดาวน์โหลดมากมาย ในขณะที่สื่อวิดีโอแนะนำตัวละครจะมีการ ผลิตสื่อที่ตายตัวแน่ชัดกือ ตามจำนวนตัวละครซึ่งไม่มีขอบเขตที่แน่นอน เพราะตัวละครฮิโร่ สามารถเพิ่มเติมได้ ส่วนสื่อภาพการ์ตูนก็ขึ้นอยู่กับความสะดวก โอกาส และเวลาที่พร้อมจะสร้าง ขึ้นมา เพราะแนวกิดไม่มีจำกัด อาจจะ 3-5 ตอน แล้วหลังจากนั้นก่อยวาดต่อก็ได้ ถ้าผลการตอบรับดี

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์ และสรุปผลต่างๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

โครงงานที่ข้าพเจ้าได้จัดทำขึ้นคือ การสร้างสื่อสำหรับประชาสัมพันธ์เกม ซึ่งรายละเอียด ขั้นตอนและผลการดำเนินงานมีดังนี้

4.1.1 สื่อภาพการ์ตูน

4.1.1.1 ศึกษาตัวอย่างแนวทางสื่อภาพการ์ตูนจากนิตยสารเกมที่มีอยู่ โดยทำการศึกษานิตยสารเกมแนวโมบา เกี่ยวกับการนำเสนอการ์ตูนสำหรับให้ลุก ด้าและผู้เล่นเกมได้อ่าน ว่ามีการนำเสนอจุดเด่น เอกลักษณ์อะไรบ้าง รวมถึงเทคนิคการจัดทำ

4.1.1.2 คิดโครงเรื่องของการ์ตูนที่จะทำ และเสนอต่อบุคลากรของบริษัท ศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูลรายละเอียดของเกม จากการเล่นเกมจริง แล้วนำข้อมูลที่ ได้มาสร้างเป็นไอเดียที่ต้องการจะนำเสนอ เพื่อให้ออกมาน่าสนใจที่สุด จากนั้นจึงนำไปเสนอต่อ บุคลากรภายในบริษัท เมื่อสิ่งที่นำเสนอผ่านความเห็นชอบ จึงนำไปจัดทำต่อในขั้นตอนต่อไป

4.1.1.3 จัดทำจริงในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หลังจากที่ผ่านการเห็นชอบจากบุคลากรภายในบริษัทแล้ว จึงนำมาจัดทำจริงๆใน คอมพิวเตอร์ ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop และ Pain Tool SAI

4.1.1.4 นำส่งผลง<mark>านเส</mark>ร็จสิ้นแก่พ_ูนักงานที่ปรึกษา เพื่อนำไปใช้และเผยแพร่ หลังจากที่จัดทำเสร็จสมบูรณ์แล้ว ก็จึงนำส่งไฟล์แก่พนักงานที่ปรึกษานักศึกษา เพื่อนำไปเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ตัวเกม

4.1.1.5 ผลการคำเนินงานของ สื่อภาพการ์ตูน สื่อภาพการ์ตูนที่ได้จัดทำขึ้นเพื่อประชาสัมพันธ์เกม chaos online มีด้วยกัน ทั้งหมด 7 ตอน ซึ่งแต่ละตอนมีจำนวน 1 หน้ากระดาษ โดยมีผลการดำเนินงานออกมาได้ดังนี้





ภาพที่ 4.2 สื่อภาพการ์ตูน chaos online ตอนที่ 2 นำเสนอฮีโร่ : Pluto





ภาพที่ 4.4 สื่อภาพการ์ตูน chaos online ตอนที่ 4 นำเสนอฮีโร่ : Demonic Child





ภาพที่ 4.6 สื่อภาพการ์ตูน chaos online ตอนที่ 6 นำเสนอฮีโร่ : The Bloodiator



4.1.2 สื่ออิโมติคอน

10

4.1.2.1 เก็บข้อมูลความต้องการที่ได้รับสำหรับการทำอิโมติคอน

ในการจัดทำสื่อในรูปแบบของอิโมติกอนแต่ละชุด จะมีลักษณะและเอกลักษณ์ที่ ไม่เหมือนกัน โดยในแต่ละครั้งได้มีรูปแบบความต้องการที่แตกต่างกัน จึงต้องทำการรวบรวม ข้อมูลเพื่อสร้างสื่ออิโมติกอนออกมาได้ตรงตามกวามต้องการมากทีสุด

4.1.2.2 ศึกษาตัวอย่างแนวทางสื่ออิโมติกอนจากอินเตอร์เน็ท

ศึกษารายละเอียคลักษณะเค่นในการทำและนำเสนอของสื่ออิโมติคอนจากใน โปรแกรมขึ้นชื่ออย่าง Line และในแหล่งข้อมูลอินเตอร์เน็ททั่วๆไป เพื่อนำมาสร้างอิโมติคอนให้ ออกมาได้ดีและนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.1.2.3 จัดทำจริงในโปรแกรมคอมพิวเตอร์
จัดทำสื่อในรูปแบบอิโมติคอนด้วยโปรแกรม adobe illustrator ขนาดไฟล์ 200 x
200 pixel พื้นหลังโปร่งใสในรูปแบบไฟล์ .png

4.1.2.4 นำส่งผลงานเสร็จสิ้นแก่บุคลากร เพื่อนำไปใช้และเผยแพร่
หลังจากที่จัดทำเสร็จสมบูรณ์แล้ว ก็จึงนำส่งไฟล์แก่พนักงานที่บุคลากรของบริษัท
เพื่อนำไปใช้งาน

4.1.2.5 ผล<mark>การดำเนินง</mark>านของ สื่<mark>ออิโมติ</mark>คอน

ในการจัดทำสื่อรูปแบบอิโมติคอน ได้มีผลการ<mark>คำเนิ</mark>นงานเสร็จสิ้นออกมาทั้งหมด 10 ชุด โดยในหนึ่งชุดจะมี<mark>รูปอิ</mark>โมติคอนทั้งหมด 30 ตัว และม<mark>ี่1 ชุด</mark>จากทั้งหมด ที่มีรูปอิโมติคอน ทั้งหมด 32 ตัว โดยสื่ออิโม<mark>ติกอ</mark>นในแต่ละชุด จะมีลักษณะที่แต<mark>กต่าง</mark>กันออกไป และออกแบบเพื่อ กลุ่มเป้าหมายหรือผู้ใช้ที่แตกต่างกัน

4.1.2.5.1 อิโมติกอนชุดที่ 1 : กระต่าย อิโมติกอนชุดที่ 1 ตัวละกรหลักที่แสดงอารมณ์กือ กระต่าย ซึ่งลักษณะ ของอิโมติกอนชุดนี้ จะเน้นความน่ารัก ซุกซน กวนๆของกระต่าย ซึ่งเป็นสัตว์ที่มีลักษณะนิสัยน่ารัก ร่าเริง ซึ่งกลุ่มเป้าหมายสำหรับอิโมติกอนชุดนี้ เป็นได้ทุกเพศทุกวัย ดังภาพที่ 4.8



ภาพที่ 4.8 สื่ออิโมติคอนกระต่าย

4.1.2.5.2 อิโมติกอนชุดที่ 2 : ถิง+แพะ+แรกกูน ตัวละครหลักจะเป็นการผสมกันของสัตว์ 3 ชนิด คือ ถิง, แพะและตัว แรกกูน อิโมติกอนชุดนี้จะเน้นไปที่ความเกรียน การแสดงออกจะมากและแรงกว่าความกวน เหมาะ สำหรับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเพศชาย เพราะอาจมีบางท่าทางที่ดูหยาบกายไปบ้าง ดังภาพที่ 4.9



ภาพที่ 4.9 สื่ออิโมติคอนลิงผสมแพะกับแรคคูน

4.1.2.5.3 อิโมติกอนชุดที่ 3 : กล้วยกับมันฝรั่ง
ตัวละครหลักจะมี 2 ตัว คือ กล้วยกับมันฝรั่ง ซึ่งอิโมติกอนชุดนี้ มี
ลักษณะของการเอาของกินมาแสดงท่าทางต่อกัน ทั้งแกล้งกันและดีกัน เหมาะสำหรับผู้ใช้ที่ต้องการ
แสดงอารมณ์ต่อกนๆนึงโดยให้คนๆนั้นอยู่ในภาพด้วย ซึ่งชุดนี้มีทั้งหมด 32 รูป ดังภาพที่ 4.10



4.1.2.5.4 อิโมติกอนชุดที่ 4 : กริสตัล ไมเคน

ตัวละครหลัก คือ คริสตัล ไมเดน ซึ่งเป็นตัวฮีโร่หญิงในเกม DotA ลักษณะการออกแบบจะเป็นเหลี่ยมๆ เส้นรอบนอกคำและหนา เหมาะสำหรับคนที่ชื่นชอบการเล่น ตัวฮีโร่นี้ โดยเน้นหนักไปที่เพศหญิง คังภาพที่ 4.11



ภาพที่ 4.11 สื่ออิโมติคอนตัวละกรในเกม DotA : กริสตัล ไมเดน

4.1.2.5.5 อิโมติคอนชุดที่ 5 : เด็กผู้ชาย กับ สุนัข

ตัวละครหลักในชุดนี้ คือ เด็กผู้ชายกับสุนัข เป็นการนำเสนอมุมมองการ

แสดงอารมณ์ของคนกับสัตว์เลี้ยง ที่มีทั้งแกล้งกัน และรักกัน เหมาะสำหรับคนที่ชื่นชอบสัตว์เลี้ยง ทุกเพศทุกวัย ดังภาพที่ 4.12



ภาพที่ 4.12 สื่ออิโมติกอนเด็กผู้ชายและสุนับ

4.1.2.5.6 อิโมติกอนชุดที่ 6 : ตัวประหลาด
ตัวละครหลักในชุดนี้ เป็นตัวประหลาดที่ไม่ทราบแน่ชัดว่าคืออะไร
เพราะจะเน้นไปที่ความกวนน่ารัก การแสดงท่าทางและหน้าตาของตัวละครเป็นหลัก จึงไม่ต้องการ
ให้ลักษณะของสิ่งที่มีอยู่จริงในโลกมาบังกับท่าทาง เหมาะกับทุกกลุ่มเป้าหมาย ดังภาพที่ 4.13



ภาพที่ 4.13 สื่ออิโมติกอนตัวประหลาด

4.1.2.5.7 อิโมติกอนชุดที่ 7 : กระบือ กับ ขนมปัง ตัวละครหลักในชุดนี้ มี 2 ตัว คือกระบือและขนมปัง เป็นการแสดงออก ต่อกันระหว่างสัตว์และอาหาร โดยเน้นไปที่ความรุนแรงในการใช้กำลังสื่อสารกัน ซึ่งมีลักษณะ ก่อนข้างโหดอยู่บ้าง เหมาะสำหรับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเพศชาย ดังภาพที่ 4.14



ภาพที่ 4.14 สื่ออิโมติคอนกระบือ กับ งนมปัง

 4.1.2.5.8 อิโมติกอนชุคที่ 8 : แพะตัวผู้ กับ แพะตัวเมีย ตัวละครหลักในชุคนี้มี 2 ตัว คือ แพะตัวผู้กับตัวเมีย เป็นการแสดงออก ของคู่รักที่ชอบทะเลาะเบาะแว้ง หรือเพื่อนต่างเพศก็ได้ เหมาะกับทุกเพศทุกวัย แต่เน้นหนักไปที่ คู่รักหรือเพื่อนต่างเพศที่สนิทกัน ดังภาพที่ 4.15



ภาพที่ 4.15 สื่ออิโมติกอนแพะตัวผู้ กับ แพะตัวเมีย

4.1.2.5.9 อิโมติคอนชุดที่ 9 : เด็กผู้หญิง

ตัวละครหลักในชุดนี้ คือ เด็กผู้หญิงผิวสี ซึ่งจะมีลักษณะการทำที่ต่าง จากอันอื่นๆตรงที่จะเป็นโทนสีน้ำตาล ทั้งผม เสื้อผ้า และสีผิว แล้วใช้เส้นสีน้ำตาลในการตัดเส้น เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายทีเป็นเพศหญิง ดังภาพที่ 4.16



ภาพที่ 4.16 สื่ออิโมติกอนเด็กผู้หญิง

4.1.2.5.10 อิโมติคอนชุคที่ 10 : ตัวละครฮีโร่จากเกม DotA

ตัวละครหลักในชุดนี้จะประกอบไปด้วยหลากหลายตัวละครจากฮีโร่

ในเกม DotA โดยนำเอาฮีโร่ทีเป็นผู้ชาย ผู้หญิง และสัตว์ กับสัตว์ประหลาดมารวมไว้ในชุดเดียวกัน เพื่อความหลากหลายในการเลือกใช้ เหมาะกับทุกกลุ่มเป้าหมายเพราะครอบคลุม ดังภาพที่ 4.17



ภาพที่ 4.17 สื่ออิโมติกอนตัวละกรในเกม DotA แบบผสม

4.1.2.6 ซึ่งหลังจากที่ได้ทำการส่งมอบไฟล์สื่ออิโมติคอนแล้ว ก็จะถูกนำไปใช้ในระบบ แชทหรือพูดคุยในเกม DotA ซึ่งเป็นเกมที่จะต้องมีการสมักรสมาชิกจึงจะเข้าใช้งานได้ ผ่านไอคอน เกม แล้วเมื่อทำการล็อคอินเข้าไปใช้งาน ก็เข้าไปที่หัวข้อ lobby เพื่อใช้งานระบบแชทของเกมได้เลย



ภาพที่ 4.18 ภาพใอคอน Cybergames



10

ภาพที่ 4.19 หน้าตาการล็อคอินเข้าเกม

Cybergenes Hetsovi 1.37				
System Parkle Ben Mall Community Option Lange	age Skins Help	นั้นส์ไรบัดจำ สะไม่ไปเส้า		
		rch(II)ishog : vlatilir ydraiowehiddiar old		Contry: TH Contry: TH
Charls MOTD (18:00) : TCC Hebwork The Charls UR2 (18:00) : http://www.thacqbe	barum 03, <u>,,,,</u> kol+ kcybergames.com rrgames.com/	pribitiza		Channel Friend Clan
			SENO	ThaiCyberGames

ภาพที่ 4.20 ภาพหน้าตาระบบแชทในเกม ซึ่งอยู่ในหัวข้อห้อง lobby โดยยังไม่ใช้อิโมติกอน

% Cybergames System Profile	Network 1.37 e Item Mall	Community	Option La	nguage Ski	ns Help				1	£.		
14						bragor Nest	มันส์ไรปี กษาไล	เข้ากัด ลู่ (VED) แล้ว วันนี้				
Wathan	Main	Lot	ıby	TV	Ì						ID : dieew(th) Gender : Boy	
	Channel		-							Waxbour	Exp : 138300 Type : Moderator Level : 30	
41.05			_				[A]rch[B]ishop : ຫວັກຄິເລັ້ກ ໆ ເຂົາແລ່ນແກມທີ່ເປລັດສ່ວນ	ะ คริตริ			Rank:- Clan:TCG Clan Bank:2	
	¢ [DOT/	AP	10 1						PLAY GAMESE STREET	Vote Rank : - Vote Rank : - Vote Rank : - County : TH ODY STATS	
	Clan's MOTO	(18:00) : TO	G Network 1	Thaicyberga	nes.com	inkz surik	an 54 password				Channel Friend Clan	
	?	2	}	.you guilleoi	com							
		ē	0	×		٠						
A lost		1	*		2							
		۲	8	8	8	i						
		•		3								
								-				
											ThaiCyberGames	
	۰									SEND	ແມ້ທຸກໃຈ 113,493	

ภาพที่ 4.21 ภาพหน้<mark>าตา</mark>ระบบแชท<mark>ใ</mark>นเกม <mark>ซึ่งอยู่ใน</mark>หัวข้<mark>อห้อง</mark> lobby โดยใช้อิโมติดอน

4.1.3 สื่อวิดีโอแนะตัวละครฮีโร่ในเกม chaos online

4.1.3.1 ศึกษาการทำวิดีโอแนะนำตัวละกรฮีโร่ที่มีอยู่ ทำการศึกษาวิดีโอแนะนำตัวละกรฮีโร่ที่มีการทำเอาไว้ในเว็บไซต์ youtube.com และ จากไฟล์ที่ทางบริษัทเพลย์ไซเบอร์เกมส์ได้มีการจัดทำเอาไว้อยู่แล้วบางส่วน ว่ามีการนำเสนอ อย่างไร รูปแบบไหน คนตรี การตัดต่อ และเอฟเฟกต่างๆเป็นอย่างไร จึงจะทำให้ผู้รับชมเกิดกวาม สนใจ และได้ประโยชน์จากการรับชมตัววิดีโอ

4.1.3.2 ทำการศึกษาเทคนิคการเล่นเกม chaos online และบันทึกวิดีโอ ศึกษารายละเอียดข้อมูลการเล่นของเกม chaos online ทั้งในเรื่องข้อมูลตัวละคร และสกิลต่างๆของตัวละคร จนสามารถเล่นออกมาได้ชำนาญระดับหนึ่ง จากนั้นจึงทำการ บันทึกภาพวิดีโอขณะเล่น เพื่อเกีบภาพที่ต้องการจะนำเสนอออกมาให้ได้มากที่สุดตามที่ต้อการ

4.1.3.3 ตัดต่อในโปรแกรม และใส่เอฟเฟคประกอบ นำไฟล์วิดีโอที่ได้จากการบันทึก มาตัดต่อในโปรแกรม adobe premiere pro และ ใส่เอฟเฟคประกอบ โดยเอฟเฟคนั้นจัดทำในโปรแกรม adobe after effects เมื่อได้เอฟเฟคที่ต้องการ แล้ว จึงนำไปตัดต่อรวมกันในโปรแกรม premiere pro อีกครั้ง

4.1.3.4 นำไฟล์อื่นๆใส่ประกอบเพื่อเพิ่มความน่าสนใจในวิดีโอ คัดเลือกไฟล์เพลงประกอบ ซึ่งเป็นเพลงแนว epic ที่ให้ความรู้สึกตื่นเด้นเวลาฟัง และนำไฟล์จากบริษัท ซึ่งเป็นไฟล์ภายในรูปโลโก้ของบริษัทใส่ประกอบลงไปในวิดีโอ เพื่อแสดง ว่าวิดีอี่จัดทำขึ้นนี้เป็นของภายใต้บริษัท Asiasoft และ Playcybergames

4.1.3.5 นำไฟล์ที่เสร็จสมบูรณ์จัดส่งแก่พนักงานฝ่านกราฟฟิก หลังจากจัดทำเสร็จสมบูรณ์ก็นำไฟล์วิดีโอส่งมอบให้แก่พนักงานที่ปรึกษาฝ่าย กราฟฟิก เพื่อนำไปอัพโหลดขึ้นเว็บไซต์ โดยเว็บไซต์ที่ได้ทำการอัพโหลดขึ้นนั้นมีอยู่ด้วยกัน 2 เว็บไซต์ด้วยกัน คือ เว็บไซต์ของบริษัท Playcybergames และเว็บไซต์ youtube ซึ่งไฟล์วิดีโอที่ ข้าพเจ้าได้จัดทำขึ้นมีด้วยกันทั้งหมด 3 วิดีโอ ดังนี้

4.1.3.5.1 เว็บไซต์ของบริษัท ได้มีการอัพโหลดไฟล์วิดีโอขึ้นที่หน้าแรกก่อนเข้าเว็บไซต์ของบริษัท เพลย์ใซเบอร์เกมส์เอง ซึ่ง url คือ http://chaos.playcybergames.com/th/new/Index.htm ซึ่งมีการแบ่ง หมวดให้เลือกรับชมคลิปวิดีโอออกเป็น 2 หมวด คือ ฝ่ายตัวละครฮิโร่ฝั่งดี และร้าย



ภาพที่ 4.22 ภาพวิดีโอพรีวิวฮีโร่ที่ถูกอัพโหลดในเว็บไซต์ของบริษัท

4.1.3.5.2 เว็บไซต์ youtube ได้มีการอัพโหลดขึ้นเว็บไซต์ youtube.com ซึ่งเป็น channel ของบริษัท cybergames เองโดยตรง โดยไฟล์จะถูกอัพโหลดไว้ในเพลย์ลิสที่มีชื่อว่า preview hero โดยมี url กือhttp://www.youtube.com/user/PlayCyberGamesTV?feature=watch



Chaos Online : Tyria Hero Preview โดย PlayCyberGamesTV 165 ครั้ง Chaos Online : Hero Preview จัดท่าโด...



Chaos Online : Tersia Hero Preview โดย PlayCyberGamesTV 131 ครั้ง Chaos Online : Hero Preview จัดทำโด...



Chaos Online : Rozamia Preview โดย PlayCyberGamesTV 233 ครั้ง Chaos Online : Hero Preview จัดทำโด...

ภาพที่ 4.23 ภาพวิดีโอพรีวิวฮีโร่ที่ถูกอัพโหลดใน channel ของ youtube.com



ภาพที่ 4.24 ภาพวิดีโอพรีวิวฮีโร่ขณะเปิดรับชมในหน้าเว็บไซต์ youtube.com

C

4.1.4 งานที่ได้รับมอบหมายทั่วไป

4.1.4.1 ผลการดำเนินงานของการจัดทำแบนเนอร์



ภาพที่ 4<mark>.25</mark> ภาพแบนเน</mark>อร์ป<mark>ระชา</mark>สัมพันธ์ กิจกรร<mark>ม sh</mark>op แหลกแจกยับ 1



ภาพที่ 4.26 ภาพแบนเนอร์ประชาสัมพันธ์ กิจกรรม shop แหลกแจกยับ 2



ภาพที่ 4.27 ภาพแบนเนอร์ประชาสัมพันธ์ โซนทคลองเล่น ในงาน EWC



ภาพที่ 4.28 ภาพแบนเนอร์ประชาสัมพันธ์สินค้าที่งายในงาน EWC

18



15.00 - 16.00 (+8gmt) Super Heroes(TH Team) Vs ASVN(VN Team)

17.00 - <mark>18.00</mark> (+8gmt) Super Heroes(TH team) Vs .

19.00 - 20.00 (+8gmt) Super Heroes(TH team) Vs



ภาพที่ 4.29 ภาพแบนเนอร์ประชาสัมพันธ์ตารางการแข่งขันเกม ภาษาอังกฤษ



ภาพที่ 4.30 ภาพแบนเนอร์ประชาสัมพันธ์ตารางการแข่งขันเกม ภาษาไทย

4.1.4.2 ผลการคำเนินงานของการช่วยจัดทำลายเสื้อ

10



ิภาพที่ 4.31 ภาพผู้ดูแลกิจกรรมงาน EWC สวมเสื้อ Chaos Online [19]



4.1.4.3 ผลการดำเนินงานของการจัดทำซิกเนเจอร์



ภาพที่ 4.32 ภาพซิกเนเจอร์

4.1.4.4 ผลการดำเนินงานของการจัดทำอวาตาร์

ภาพที่ 4.33 ภาพอวาตาร์ตัวละครฮีโร่ในเกม Chaos Online



ภาพที่ 4.34 ภาพการ์ตูนรูปแบรนด์แอมบาสเดอร์ของเกม Chaos Online ใน facebook page

4.1.4.5 ผลการดำเนินงานของการจัดทำโลโก้

10



ภาพที่ 4.35 ภาพโลโก้เพจทวยเทพ
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.2.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการสร้างสื่อเพื่อประชาสัมพันธ์เกม Chaos Online

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับตัวเกม chaos online และ Dota ซึ่งได้กล่าวไปในบทที่ 3 ซึ่ง ได้บอกถึงความสำคัญในการประชาสัมพันธ์ของเกมแนวโมบาว่าส่งผลกระทบต่อธุรกิจและการคง อยู่ของตัวเกมมากแค่ไหน จึงจำเป็นที่จะต้องใช้สื่อเข้ามาช่วยในการประชาสัมพันธ์เพื่อเพิ่มความ น่าสนใจให้กับการประชาสัมพันธ์มากยิ่งขึ้น ซึ่งจากสื่อที่ได้เลือกใช้ทั้ง 3 สื่อ ต่างมีความหลากหลาย และมีข้อดีที่ให้ผลต่างกันไป ทั้งสื่อภาพการ์ตูน สื่ออิโมติคอน และสื่อวิดีโอพรีวิวตัวละครฮิโร่ ซึ่ง สื่อต่างๆเหล่านี้เป็นสื่อที่มีความน่าสนใจในตัว รับสารง่าย และสร้างความกุ้นเคยกับตัวเกมและตัว ละครในเกมให้แก่ผู้รับสารได้มาก

โครงงานสื่อประสัมพันธ์เกม	ข้อดี	ข้อเสีย	
สื่อภาพการ์ตูน	มีความน่าสนใจและดึงดูดผ่าน	จำเป็นต้องมีความรู้พื้นฐาน	
	ภาพการ์ตูนที่มีสีสันสวยงาม	ด้านการวาดภาพพอสมควร	
	เนื้อหาไม่เยอะ สะควกแก่การ	จำเป็นต้องมีเมาส์ปากกามาช่วย	
	อ่านสื่อ	ในการสร้างชิ้นงาน	
	รับรู้ถึงเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อ	เนื้อที่ในการนำเสนอมีจำกัด จึง	
	ได้ง่าย เพราะมีทั้งภาพและ	ต้องวางเนื้อเรื่องเอาไว้ให้	
	ข้อ <mark>ความให้อ่าน</mark>	ครอบคลุมในหน้าเดียว	
	ไม่เปลื <mark>องเนื้อที่ในก</mark> ารเก <mark>็บ</mark>	6	
7	ข้อมูล	i l	
	ช่วยสร้ <mark>า</mark> งความกุ้นเคยต่อตัว		
	ละครในเกมได้ดีผ่านเรื่องราว		
	ของตัวละครนั้นๆที่นำเสนอ		

ตารางที่ 4.1 ตารางแสดงข้อดีและข้อเสียของสื่อประชาสัมพันธ์เกม

ตารางที่ 4.1 ตารางแสดงข้อดีและข้อเสียของสื่อประชาสัมพันธ์เกม (ต่อ)

โครงงานสื่อประสัมพันธ์เกม	ข้อดี	ข้อเสีย	
สื่ออิโมติกอน	เพิ่มอรรถรสในการสื่อสารกัน	จำเป็นต้องออกแบบตัวละคร	
	ได้มากขึ้น	ให้เป็นรูปแบบเคียวกันทั้งชุด	
	มีความน่าสนใจในลักษณะการ	ลักษณะการออกแบบระหว่าง	
	ออกแบบของตัวละครที่	แต่ละชุดอาจมีความซ้ำไปซ้ำมา	
	แตกต่างกันไปให้เลือกใช้	เพราะมีท่าทางที่ใช้ทั่วไปไม่	
		มากนัก	
	ไม่จำกัดโปรแกรมและมีความ	ไม่สามารถใส่รายละเอียคยิบ	
	หลากหลายในการสร้างขึ้นอยู่	ย่อยของรูปภาพมากได้ เพราะ	
	กับความถนัด	จะทำให้ดูการสื่อสารไม่รู้เรื่อง	
	ขนาดไฟล์ไม่กินเนื้อที่มากนัก		
	เคลื่อนย้ายสะควกรวคเร็ว	2.	
	ใช้เวลาในการจัดทำต่อหนึ่งรูป		
	ไม่นานนัก		
สื่อวิดีโอแนะนำตัวละคร	รับสื่อได้อย่างเต็มที่ผ่านการ	ใช้เนื้อที่ในการเก็บข้อมูลเยอะ	
	เคลื่อนใหวของภาพ เสียง และ		
	ตัวอักษร ทำให้เข้าใจง่าย		
	มีการนำเสนอภาพจริงๆจากตัว	ใช้เวลาในการเรียนรู้จัดทำ	
	เกม ท <mark>ำให้ผู้อื่</mark> นได้รับชมจริง	<mark>ค่อนข้างนาน</mark>	
7	ก่อนเล่น		
4	สามารถ <mark>รับชมได้หลา</mark> กหล <mark>าย</mark>	<mark>คอมพิวเตอร์และเครื่องมือใน</mark>	
	ช่องทาง <mark>ผ่</mark> านอินเต <mark>อร์เน</mark> ็ท แล <mark>ะ</mark>	การจัดทำต้องรองรับ	
	อุปกรณ์ที่รองรับต่างๆ เช่น	^ใ ม่เช่นนั้นจะทำให้เกิดการค้าง	
	โทรศัพท์มือถือ	ระหว่างการทำได้	
	ช่วยทำให้รู้จักตัวละครและ	ในการเคลื่อนย้ายชิ้นงาน	
	แนวทางการเล่นมากขึ้นแบบ	จำเป็นต้องนำไฟล์ต้นฉบับไป	
	ง่ายๆ สำหรับผู้ที่ไม่เคยเล่น	พร้อมๆกันด้วย	
	หรือยังไม่เก่งมากนัก		

4.2.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนงานที่ได้รับมอบหมายประจำวัน

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับรายละเอียดต่างๆที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของเกม ทั้งปัจจัย แวคล้อม และปัจจัยส่วนตัว ทำให้ทราบถึงสาเหตุและที่มาในการเล่นเกมของคนส่วนมากว่าเกิดมา จากความชอบ ความสนุก และต้องการพักผ่อนจากปัญหาต่างๆที่เข้ามา ซึ่งสามารถนำมาใช้ได้ใน การทำงานออกแบบ หรือทคสอบเกมได้ ซึ่งเมื่อเรารู้พื้นฐานของคนที่ชื่นชอบเกี่ยวกับสิ่งเหล่านี้ ใน การออกแบบหรือจัดทำสิ่งใดขึ้นมา ก็จะสามารถเข้าถึงกลุ่มคนที่ชื่นชอบในตัวเกมได้มากขึ้น เช่น การออกแบบลายเสื้อ การจัดทำแบนเนอร์ หรือการจัดทำ avartar เพื่อประชาสัมพันธ์ตัวเกมในเพจ facebook ได้

4.3 วิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายการ ปฏิบัติงานและการจัดทำโครงการ

หลังจากสร้างสื่อสำหรับประชาสัมพันธ์เกมขึ้นมา แล้ววิเคราะห์และเปรียบเทียบผลที่ได้รับ กับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งถือว่าได้ผลลัพธ์ออกมาเป็นที่น่าพึงพอใจในระดับหนึ่ง โดยสามารถ วิเคราะห์และเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงก์ ตามตารางที่ 4.2 แต่อาจพบเพียงปัญหาบางจุด คือ การสร้าง emoticon สำหรับใช้ในเว็บบอร์คเกม อาจยังไม่ตรงกับกลุ่มเป้าหมายที่ใช้บริการใน บางท่าทางของตัวละครที่แสดงออกมา ซึ่งต้องนำไปพัฒนาและปรับปรุงในครั้งต่อไปให้ดีขึ้น เพื่อให้ตรงกับความต้องการของกลุ่มผู้ที่ใช้งานได้อย่างเต็มที่

หัวข้องาน		วัตถุประสงค์	ผลที่ได้รับ	
การสร้างสื่อเพื่อ	ภาพการ์ตูน	เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความสนุก และรู้จัก	ผู้อ่านมีความสนุกในการอ่าน	
ประชาสัมพันธ์เกม		เกม Chaos Online และรู้จักตัวละคร	การ์ตูน และรู้จักเกม Chaos	
		ในเกมมากขึ้น ซึ่งถือเป็นการ	Online มากขึ้น รวมทั้งรู้จักตัว	
		เผยแพร่ และประชาสัมพันธ์ให้คน	ละครในเกมมากขึ้น เนื่องจาก	
		อ่านมาเล่นเกม Chaos Online	การ์ตูนได้มีการนำเอาเรื่องราวตัว	
		(แโลสไ	ละคร มานำเสนอในรูปแบบตลก	
	26		ปกฮา ซึ่งช่วยให้อ่านง่ายและ	
), s`			น่าสนใจ	
	การสร้าง	เพื่อเพิ่มอรรถรสในการเข้าใช้งาน	ช่วยเพิ่มอรรถรสให้กับผู้เข้าใช้	
\sim	Emoticon	ระบบแชทของเกม DotA ซึ่งจะทำให้	บริการระบบแชทเกม DotA และ	
 \sim		ผู้ที่ใช้บริการระบบแชทเกิดกวาม	มีกวามหลากหลายในการแสดง	
		สนุกในการสื่อสาร และอยากเข้ามา	ออกทางอารมณ์ทางการสื่อสาร	
×		ใช้งานมากขึ้น	มากขึ้น เนื่องจากสื่ออิโมติกอนที่	
			สร้างมีความน่ารักดึงดูด และมีให้	
			เลือกไซ์หลากหลายรูปแบบ ตาม	
			ความชอบของผู้ใช้	
2	Video	เพื่อแนะ <mark>นำตัวละ</mark> คร แ <mark>ล</mark> ะสกิล <mark>ต่างๆ</mark>	ผู้ที่ได้รับชมคลิปเข้าใจการเล่นใน	
y.	Preview	ของตัวล <mark>ะ</mark> คร พร้ <mark>อมทั้งฉ</mark> ากที่ส <mark>วยง</mark> าม	ตัวละครต่างๆมากขึ้นในเรื่องของ	
	ตัวละคร	ในเกม C <mark>h</mark> aos Online ให้เป็นที่รู้จัก	ความสามารถ เทคนิกการเล่น	
1.1.	ในเกม	มากขึ้น	เพราะวิดีโอที่ทำ เป็นสื่อที่เข้าใจ	
l (Q			ง่าย ผ่านภาพเคลื่อนไหว ข้อความ	
	////	- TF	อธิบาย และเสียงประกอบ และยัง	
	~ ~ ~	TITUTE OF	นำภาพการสาธิตการเล่นจริงมา	
			สอนให้ดูอีกด้วย	

หัวข้องาน	วัตถุประสงค์	ผลที่ได้รับ
งานที่ได้รับมอบหมายประจำวัน	เพื่อออกแบบ Banner สำหรับ	ได้ฝึกฝนความสามารถในการ
	ประชาสัมพันธ์ข่าวสารของเกม	ออกแบบแบนเนอร์ให้สามารถ
	Chaos Online	สื่อสารออกมาได้ดี
	เพื่อตรวจสอบ Content ของเว็บไซต์	ได้ความรอบครอบและความรู้
	และเป็นส่วนหนึ่งในการทคสอบตัว	ทางด้าน wordpress ในการตรวจ
	เกมหลังจากการ Update Path	ข้อมูลทางเว็บ
19 N	ฬึกประสบการณ์ในการทำงาน	ได้ฝึกการทำงานจริงๆเกี่ยวกับ
	กิจกรรมใหญ่นอกสถานที่	การจัดกิจกรรมใหญ่

ตารางที่ 4.3 ตารางเปรียบเทียบระหว่างวัตถุประสงค์และผลที่ได้รับของงานประจำวัน



T

98

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

าเทที่ 5

5.1 สรุปผลการดำเนินโครงงาน

จากการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาที่บริษัทเพลย์ใซเบอร์เกมส์จำกัด ในตำแหน่งงาน Graphic ระยะเวลารวมทั้งสิ้น 4 เดือน สรุปผลได้ดังรายละเอียดทั้งสิ้นดังนี้

5.1.1 โครงงาน สื่อสำหรับประชาสัมพันธ์เกม Chaos Online

5.1.1.1 สื่อภาพการ์ตูนเกม chaos online

จากการคำเนินงานในการจัดทำสื่อภาพการ์ตูนจากเกม chaos online ได้เป็นภาพ การ์ตูนเรื่องสั้นออกมาทั้งหมด 9 ตอน ตอนละ 1 หน้ากระดาษ A4 ซึ่งทางบริษัทเพลย์ไซเบอร์เกมส์ จะนำสื่อภาพการ์ตูนนี้ไปอัพโหลดขึ้นบนเว็บไซต์ให้ได้รับชม ซึ่งจากผลที่ออกมา โดยพิจารณาจาก พนักงานที่ปรึกษาแล้วว่า สื่อภาพการ์ตูนที่ได้จัดทำขึ้นนั้น มีความน่าสนใจ และสามารถช่วย ประชาสัมพันธ์ให้เกม chaos online เป็นที่รู้จักมากขึ้นได้ และช่วยให้ผู้ที่ได้รับชมและอ่านเกิดความ สนุกสนาน และได้รู้จักตัวละกรในเกมมากขึ้น

5.1.1.2 สื่ออิโมติคอน

จากการคำเนินงานจัดทำสื่ออิโมติกอน สำหรับใช้ในระบบแชทหรือพูดกุยในเกม DotA ซึ่งผลงานที่ได้จัดทำแล้วเสร็จออกมาทั้งหมด 10 ชุด ชุดหนึ่งจะประกอบไปด้วยรูปภาพอิโมติ กอน 30-32 รูป ซึ่งแต่ละรูปจะมีลักษณะที่แตกต่างกันออกไป และมีกลุ่มเป้าหมายสำหรับการ ออกแบบที่แตกต่างกัน รวมถึงเทคนิคที่ใช้ในการจัดทำก็ไม่เหมือนกันด้วย ซึ่งสรุปผลที่ดำเนินงาน ออกมาได้ว่า สื่ออิโมติกอนที่จัดทำนั้นเป็นสื่อที่สามารถสร้างความน่าสนใจให้แก่ผู้ที่เข้าใช้งาน ระแบบแชทในเกมได้เป็นอย่างดี และสามารถเพิ่มอรรถรสในการสื่อสารกันได้มากขึ้น ช่วยทำให้ การสื่อสารกันด้วยระบบแชทภายในเกม มีความน่าใช้มากยิ่งขึ้นอีกด้วย

5.1.1.3 สื่อวิดีโอแนะนำตัวละครฮีโร่ในเกม chaos online

จากการจัดทำสื่อวิดีโอแนะนำตัวละครฮีโร่ในเกมส์ chaos online ซึ่งผลงานที่ได้ จัดทำขึ้นมีทั้งหมด 3 วิดีโอ และได้ถูกนำไปอัพโหลดขึ้นเว็บไซต์ของบริษัท และเว็บไซต์ youtube.com โดยผลสรุปออกมาก็คือ มีผู้คนเข้ามารับชมจนยอดการรับชมเพิ่มขึ้นได้ และผู้รับชมมี การติชมคลิปวิดีโอที่ได้จัดทำว่า "Good" และวิดีโอแนะนำตัวละครฮีโร่นี้ยังเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่ ได้รับชม ในการฝึกสอนเบื้องต้นเกี่ยวกับการเล่นตัวละครต่างๆอีกด้วย

5.1.2 งานที่ได้รับมอบหมายประจำวัน

ในส่วนงานที่ได้รับมอบหมายประจำวัน ข้าพเจ้าได้มีส่วนร่วมในการช่วยงานของบริษัทอยู่ บ้างในเรื่องของฝ่ายกราฟฟิก เช่น การออกแบบแบนเนอร์ การออกแบบซิกเนเงอร์ การช่วยจัด ทำถายเสื้อสำหรับงาน EWC และงานด้านกราฟฟิกอื่นๆ ซึ่งงานต่างๆที่ได้ช่วยจัดทำขึ้น มีทั้งถูก นำไปใช้ และไม่ได้นำไปใช้ ซึ่งผลการดำเนินงานที่ได้ถูกนำไปใช้ จะเป็นทางด้านลายเสื้อได้ช่วย จัดทำ ซึ่งถูกนำไปใช้สกรีนเสื้อ สำหรับใส่และแจกในงาน EWC จริงๆ และแบนเนอร์ ประชาสัมพันธ์ข่าวตารางการแข่งขัน และประชาสัมพันธ์รายละเอียดต่างๆของงาน EWC เช่น สินก้าภายในงาน และโซนทดลองเล่นเกมฟรีภายในงาน นอกจากนี้ยังได้ออกแบบโลโก้ซึ่งได้ถูก นำไปใช้จริงในการประกอบ page facebook เกี่ยวกับวงการเกมที่ชื่อว่า ทวยเทพ และได้ทำการ ออกแบบภาพการ์ตูนของ brand ambassador ของบริษัทไซเบอร์เกมส์เพื่อประชาสัมพันธ์เกม chaos online ในกรุ๊ป chaos online ด้วย ซึ่งผลงานต่างๆที่ได้จัดทำขึ้นและถูกนำไปใช้ ถือว่าได้ผลลัพธ์ที่ดี สามารถผ่านการใช้งานไปได้ตรงตามที่ต้องการ

5.1.3 | ทักษะและเทคนิคที่ได้รับจากการสหกิจศึกษา ณ บริษัทเพลย์ไซเบอร์เกมส์ จำกัด

ในการสหกิจศึกษา ณ บริษัทเพลย์ไซเบอร์เกมส์ ในฝ่าย กราฟฟิกดีไซน์ ทำให้ข้าพเจ้าได้ นำเอากวามรู้ต่างๆที่ได้ศึกษามาใช้ให้เกิดประ โยชน์ในการทำงาน นอกจากนี้ยังได้เรียนรู้หลายสิ่ง หลายอย่างเพิ่มเติมทั้งทักษะ เทคนิค รวมทั้งความรู้จากทางบริษัทอีกด้วย

5.1.3.1 Adobe Premiere pro

ในการทำงานฝ่ายกราฟฟิกดีไซน์ ได้มีโอกาสทำโครงงานสื่อประชาสัมพันธ์เกม โดยหนึ่งในสื่อนั้นคือ สื่อวิดีโอแนะนำตัวละครในเกม Chaos Online ซึ่งได้มีโอกาสลองใช้งานโป แกรม Adobe Premiere Pro เป็นครั้งแรก โดยได้รับความกรุณาจากพี่ๆฝ่ายกราฟฟิกของบริษัทเพลย์ ไซเบอร์เกมส์ช่วยแนะนำและคอยสอนเทคนิคในการใช้งานให้ ทั้งการตัดต่อภาพจากโปรแกรม อื่นๆเข้ามาใส่ในโปรแกรม Adobe Premiere Pro, การตัดต่อคลิปให้ได้ในช่วงที่เราต้องการ การตัด ต่อเสียง เช่น การเปิดหรือปิดช่องเสียงในส่วนที่เราต้องการ หรือเสียงที่เราต้องการให้เด่นกว่าเสียง อื่นๆ ว่าทำอย่างไร รวมถึงการจัดวางองค์ประกอบต่างๆของคลิปอีกด้วย นอกจากนี้ยังได้รับการ สอนเทคนิคด้านการใส่เอฟเฟคเพิ่มเติมอื่นๆอีกด้วย เช่น การเพิ่มน้ำหนักแรงเบาของเสียงประกอบ การใช้การ fade-in/fade out เพื่อเพิ่มความไหลลื่นในการชมคลิปวิดีโอ

5.1.3.2 Adobe After Effects

ในการทำงานสื่อประชาสัมพันธ์เกม ส่วนของคลิปวิดีโอแนะนำตัวละครในเกม นอกจากจะใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro แล้ว ยังจำเป็นต้องใช้ Adobe After Effects อีกด้วย ซึ่งโปรแกรมนี้ได้เคยใช้มาบ้างแล้ว แต่ก็ได้รับการสอนเทคนิคในการทำเพิ่มขึ้นจากทีมงานฝ่าย กราฟฟิก ทั้งเรื่องการทำเอฟเฟคแสง Light Sweep, Light Rays และเครื่องมือ Puppet Pin Tool ซึ่ง เป็นเครื่องมือคล้ายๆเข็มหมุดสำหรับปักไปที่ภาพนิ่ง เหมือนสร้างโครงกระดูกขึ้นมาให้กับภาพช่วย ในการทำให้ภาพกราฟฟิกนิ่งๆธรรมคาสามารถขยับและดูมีมิติขึ้นได้ รวมถึงการ export ไฟล์วดีโอ ที่ได้จัดทำออกมาให้อยู่ในรูปแบบของพื้นหลังโปร่งแสงสามารถมองทะลุผ่านได้ สำหรับนำไปใช้ ประกอบกับการทำกับโปรแรกมอื่นๆต่อได้

5.1.3.3 Adobe Photoshop

ในการสหกิจศึกษาฝ่ายกราฟฟิกดีไซน์ ข้าพเจ้าได้มีโอกาสจัดทำสื่อกราฟฟิกต่างๆ หลากหลายทั้ง แบนเนอร์ ซิกเนเจอร์ เสื้อ โลโก้และอาร์ตเวิร์ทเวิร์กต่างๆ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จำเป็นต้องใช้ Adobe Photoshop โดยได้รับคำแนะนำชี้แนะในการออกแบบและจัดทำชิ้นงานออกมาให้ดีขึ้นจาก ทีมงานกราฟฟิกของบริษัทเช่น การเลือกใช้เอฟเฟค การปรับก่าสีและแสงต่างๆ การจัดวาง องค์ประกอบ รวมถึงเครื่องมือใหม่ๆที่ยังไม่เคยใช้มาก่อน เช่น Filter Sketch , การทำเส้น stoke ให้ เป็นรูปแบบไถ่เฉคสี เพื่อเพิ่มความมิติให้กับภาพที่ออกแบบ และยังช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้แก่ ผลงานอีกด้วย

5.1.3.4 Drawing and painting

ในสื่อประชาสัมพันธ์เกม ส่วนของภาพการ์ตูนได้ช่วยให้ข้าพเจ้าพัฒนาฝีมือ ทางด้านการวาดภาพ รูปทรง และการลงสีขึ้นมาก และยังได้ฝึกฝนจนสามารถใช้งานเมาส์ปากกาได้ กล่องแกล่วมากยิ่งขึ้นจากการสร้างสื่อภาพการ์ตูน เพราะภาพการ์ตูนที่ได้วาดนั้น จะต้องนำตัวละคร จากในเกม Chaos Online มานำเสนอเป็นเรื่องราวการ์ตูนตลกปกฮา ซึ่งภาพจากอาร์ตเวิร์กที่มีมาให้ หรือภาพตัวละครจากในเกม อาจะไม่สามารถนำมาวาดได้เหมือนซะทีเดียว อาจจะต้องเพิ่มหรือ ลดทอนรายละเอียดบางส่วนเพื่อความเหมาะสมแก่การวาดและผู้อ่าน ซึ่งได้ฝึกในเรื่องของสัดส่วน มนุษย์ผู้หญิง ผู้ชาย และสัตว์ประหลาดอย่างมาก

5.1.3.5 การออกแบบ และจัดทำสื่ออิโมติคอน

100

ในการจัดทำสื่ออิโมติกอน เป็นสื่อที่ข้าพเจ้าได้ลองทำเป็นครั้งแรก ซึ่งต้องใช้เวลา ศึกษาหาข้อมูลแบบอย่างจากหลายๆที่อยู่เป็นเวลาพอสมควร ทำให้ช่วยพัฒนาฝีมือและความคิด สร้างสรรค์ในการออกแบบตัวละครอิโมติกอนให้ออกมาในแบบที่ต้องการ และสามารถใช้งานได้ อย่างเต็มในการใช้งานจริง และได้ฝึกในเรื่องของการลดทอนรายละเอียดและเลือกสี แสง เงา และ เส้นของตัวละครที่ออกแบบอีกด้วย อีกทั้งยังพัฒนาทักษะในเรื่องการกิดท่าทางให้เหมาะสมกับ บุคลิกของตัวละครแต่ละตัว ซึ่งอาจจะมีอารมณ์เดียวกัน แต่ท่าทางในการสื่อสารอาจแตกต่างกันไป ซึ่งจำเป็นต้องหาข้อแตกต่า<mark>งใน</mark>การวาดนำเสนอออกมาให้ได้ในจุดนี้

5.1.4 ปัจจัยที่ทำให้ผลงานส่งผลเป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้

ในการจัดทำผลงานสื่อสำหรับประชาสัมพันธ์เกม ทั้ง 3 สื่อ แต่ละสื่อต่างก็มีปัจจัยสำคัญที่ ส่งผลให้เป็นไปตามเป้าหมายที่ได้วางเอาไว้แตกต่างกันไปดังนี้ 5.1.4.1 ปัจจัยของสื่อภาพการ์ตูนที่ส่งผลให้เป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้ ในการจัดทำภาพการ์ตูน ปัจจัยหลักๆที่โดดเด่นคือ การนำเอา ภาพตัวละครในเกม Chaos Online มาวาดเป็นภาพการ์ตูนที่มีสีสันสวยงาม น่ารัก ดูเท่ แล้วแต่ตัวละครต่างกันไป โดย นำเอาจุดเด่นและลักษณะพิเศษในเรื่องราวของตัวละครแต่ละตัวมานำเสนอในมุมที่เฮฮาสนุกสนาน กลายเครียด ถือเป็นจุดสำคัญที่ทำให้คนอ่านอ่านแล้วรู้สุกสนุก และเกิดความสนใจในเกม Chaos Online ได้ตามอย่างที่ตั้งเป้าหมายเอาไว้

5.1.4.2 ปัจจัยของสื่ออิโมติคอนที่ส่งผลให้เป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้ สำหรับการจัดทำสื่ออิโมติคอน ปัจจัยที่สำคัญคือการนำเสนอภาพลักษณ์ของ ท่าทางการแสดงออกทางอารมณ์ต่างๆให้น่าสนใจและคึงดูดมากที่สุด โดยใช้องค์ประกอบทางการ วาดภาพ สี แสงเงา รวมถึงอารมณ์ที่ตัวละครแสดงออกมา เพราะถ้าอารมณ์ในอิโมติคอนต่างๆโดน ใจ หรือถูกใจผู้ใช้ ก็จะทำให้ได้รับความนิยมในการเลือกใช้ได้ นอกจากนี้ ยังมีการสร้างอิโมติคอน ออกมาด้วยกันทั้งสิ้น 10 ชุด ให้ได้เลือกใช้ได้ตามความต้องการและความเหมาะสม ด้วยเหตุนี้จึงทำ ให้ผู้ใช้เกิดอรรถรสในการสื่อสารระหว่างกันเพิ่มขึ้นตามที่วัตถุประสงค์ได้วางเอาไว้

(*

5.1.4.3 ปัจจัยของสื่อวิดีโอแนะนำตัวละครในเกมที่ส่งผลให้เป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้ ในการจัดทำสื่อวิดีโอแนะนำตัวละครในเกม Chaos Online เป้าหมายที่วางเอาไว้ กือ ต้องการให้วิดีโอนี้เป็นการแนะนำการเล่นพื้นฐานสำหรับตัวละครฮิโร่ต่างๆ สำหรับผู้ที่ไม่เคย เล่น หรือเพิ่งเริ่มเล่นได้ไม่นาน อีกทั้งยังเป็นการเชิญชวนให้ผู้ที่ไม่เคยเล่น เกิดความสนใจในตัวเกม ที่เล่นโดยผ่านภาพจากตัวเกมจริงๆ ซึ่งจะกัดภาพฉากการเล่นที่สวยงามมานำเสนอ โดยในคลิปจะมี การอธิบายการใช้สกิลความสามารถต่างๆของตัวฮีโร่อย่างเป็นขั้นตอนให้เข้าใจได้ง่ายๆ พร้อมทั้งมี คนตรีประกอบเพื่อให้เกิดความตื่นเต้นและสนุกสนานไปในเวลาเดียวกัน ซึ่งด้วยเหตุนี้จึงทำให้ ผู้คนที่ได้รับชมสามารถเข้าใจในการเล่นตัวละครต่างๆที่แนะนำได้ไม่ยากนัก

103

ตารางที่ 5.1 ตารางสรุปปัญหาที่พบในการปฏิบัติงานสหกิงศึกษา

หัวข้อง	าน	ปัญหาที่พบ
โครงงาน สื่อสำหรับ	ภาพการ์ตูน	โปรแกรมและเครื่องคอมพิวเตอร์เกิดอาการก้างระหว่างทำงาน
ประชาสัมพันธ์เกม Chaos Online		การลงแสงเงายังไม่เป็นธรรมชาติมากนัก
Chaos Onnine		ตัวละครฮีโร่ในเกมที่นำมาวาด มีรายละเอียดค่อนข้างเยอะ จึงทำให้
		ใช้เวลานานและเก็บรายละเอียดนาน
	21	ลายเส้นยังไม่เรียบเนียน เนื่องจากการใช้เมาส์ปากกา มือยังไม่นิ่ง
		คิดเรื่องราวที่จะสื่อสารออกมาให้ดูตลกและน่าสนใจไม่ค่อขออก
201	การสร้าง	คิดท่าทางที่จะสื่อสารผ่านตัวอีโมติคอนไม่ออก
	Emoticon	ขณะทำงาน คอมพิวเตอร์และ โปรแกรมจะมีอาการค้างถ้ำหากเปิด
		สื่อมีเคียอื่นๆไปด้วย
		อีโมติกอนบางชุดที่มีรูปแบบตัวละกรกำหนดมาให้ แต่ไม่ใช่แนวที่
17-		ถนัดทำให้วาดออกมาได้ไม่ดีเท่าไหร่นัก
	Video Preview	เครื่องคอมพิวเตอร์และ โปรแกรมจะมีอาการก้างระหว่างการตัดต่อ
	ตัวละครในเกม	วิดีโอ
		ยังไม่สามารถตัดต่อออกมาได้ลื่นไหลเท่าที่ควร เพราะขาดความ
		<mark>ชำนาญ</mark> และปร <mark>ะสบ</mark> การณ์ <mark>ในกา</mark> รใช้งานเป็นประจำ
2		ไม่ <mark>สามารถ</mark> บันทึก <mark>ภ</mark> าพวิดีโ <mark>อขณ</mark> ะเล่นเกมได้ด้วยตัวคนเดียว จึงต้อง
~		ขอ <mark>ความร่วมมือจาก</mark> เพื่อนร่ <mark>วมฝึ</mark> กงานมาช่วย
งานที่ได้รับมอบหมายา	ไระจ <mark>ำวัน</mark>	ยัง <mark>มี</mark> การเกิดค <mark>วามผิด</mark> พลาด <mark>สำหรั</mark> บเวลาตรวจสอบข้อมูลจากเกมและ
		เว <mark>็บไซ</mark> ต์ ทำให้ต้อ <mark>ง</mark> กลับไป <mark>ตรวจ</mark> ทานหาจุดผิดและแก้ไขใหม่
		ในการทคสอบตัวเกมหลังจากการอัพเคทข้อมูล ต้องอาศัยการเล่น
		เกม ซึ่งขังเล่นได้ไม่เก่งเท่าที่ควร
		การออกแบบกราฟฟิกจะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ เนื่องจากยังไม่
		ตรงตามกอนเซป

5.2 แนวทางแก้ไขปัญหา

จากปัญหาที่พบ ดังตารางที่ 5.1 แสดงให้เห็นถึงปัญหาในการทำโครงงาน และงานที่ได้รับ มอบหมายประจำวัน จึงได้สรุปแนวทางการแก้ปัญหาไว้ดัง ตารางที่ 5.2 และตารางที่ 5.3

ตารางที่ 5.2 ตารางแสดงแนวทางการแก้ไขปัญหาในการทำโครงงาน

	หัวข้องาน		แนวทางการแก้ไขปัญหา	
	โครงงาน สื่อสำหรับ	ภาพการ์ตูน	จากปัญหาเครื่องค้างระหว่างการทำงาน ควรบันทึกไฟล์งานเป็น	
	ประชาสัมพันธ์เกม	911	ระยะๆ หรือใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่รองรับการทำงานได้	
	Chaos Online		จากปัญหาการลงแสงเงา ควรแก้โดยการสังเกตสิ่งรอบๆตัว ฝึกฝน	
	S. S.		การลงแสงเงาให้เก่งขึ้น	
	51		ปัญหาเรื่องการใช้เวลาในการวาดนาน ควรฝึกฝนให้ชำนาญมากขึ้น	
	\sim		จากปัญหาลายเส้นยังไม่เรียบเนียน ควรแก้โดยฝึกใช้เมาส์ปากกาให้	
S			มากๆจนมือนิ่งมากขึ้น	
17-			จากปัญหาในการกิดเรื่องราวที่จะวาดไม่ออก กวรพยายามหาข้อมูล	
^v			เกี่ยวกับการวาดการ์ตูนตลกให้เยอะๆ และอ่านการ์ตูนตลกเยอะๆ	
		การสร้าง	จากปัญหาการคิดท่าทางอีโมติคอนไม่ออก ควรศึกษาดูงานตัวอย่าง	
		Emoticon	จากในเว็บไซต์และ โปรแกรมไลน์เยอะๆ แล้วนำมากิดประยุกต์เป็น	
			<mark>ความกิ</mark> คใหม่ของ <mark>ตัวเอง แล้วสร้า</mark> งสรรค์ออกมาให้ดียิ่งขึ้น	
1			จา <mark>กปั๊ญหาเ</mark> ครื่องค <mark>อ</mark> มพิวเต <mark>อร์ค้า</mark> งระหว่างทำงาน ควรปิดสื่อ	
2			ออ <mark>น</mark> ไลน <mark>์ และสื่อม</mark> ีเคียทุก <mark>ชนิคข</mark> ณะทำงาน และบันทึกไฟล์งานอยู่	
×,			เป็นระยะๆ	
			<mark>จาก</mark> ปัญหาการวา <mark>ดภ</mark> าพแ <mark>นวที่ไม่</mark> ถนัด แก้ไขโดยการฝึกฝนการวาด	
	No.		หลายๆแนวเพิ่มเติม	
		Video Preview	จากปัญหาคอมพิวเตอร์ค้างระหว่างทำงาน ควรแก้โดยบันทึกไฟล์	
		ตัวละครในเกม	งานบ่อยๆเป็นระยะๆ	
		USTI-	จากปัญหาการตัดต่อวิดีโอ กวรฝึกฝนทางด้านนี้ให้มากๆถ้าสนใจ	
			และหา tutorial มาเรียนรู้ด้วยตนเอง และทคลองทำบ่อยๆ	

ตารางที่ 5.3 ตารางแสดงแนวทางการแก้ไขปัญหาสำหรับงานที่ได้รับมอบหมาย

หัวข้องาน	ปัญหาที่พบ
งานที่ได้รับมอบหมายประจำวัน	จากปัญหาความผิดพลาดเวลาตรวจสอบข้อมูล ควรฝึกความละเอียด
	รอบครอบ และตรวจทานงานให้มากยิ่งขึ้น
	จากปัญหาการเล่นเกม ต้องใช้เวลาฝึกฝน และกอยเล่นให้ดียิ่งขึ้น
	โดยอาจเรียนรู้จากคนที่มีประสบการณ์เล่นชำนาญแล้ว
	จากปัญหาการเปลี่ยนแปลงงานออแบบกราฟฟิก ควรออกแบบให้
	ตรงจุดมากขิ่งขึ้น หรือเตรียมพร้อมรับงานที่มีการเปลี่ยนแปลงแก้ไข
	อยู่เสมอ เพื่อทำงานใหม่ที่ออกมาคีกว่าเก่า

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

10

- การทำโครงงานสร้างสื่อสำหรับประชาสัมพันธ์เกม ต้องมีความคุ้นเกยและรู้จักเกี่ยวกับตัว เกมอยู่พอตัว เพื่อที่จะได้สามารถนำเอาข้อมูลของเกมออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด
- 2. ในส่วนของโครงงานภาพการ์ตูน ควรมีพื้นฐานในเรื่อของการ drawing อยู่บ้างพอสมควร
- ในการโครงงาน เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้จะต้องมีความเร็วที่สูงพอสมควร ไม่เช่นนั้นจะเกิด อาการค้างระหว่างทำงานได้
- ในการทำโครงงาน ภาพการ์ตูน ควรบริหารท่านั่งและท่าการวาดให้ดี เพราะอาจส่งผล กระทบต่อปัญหาสุขภาพเกี่ยวกับกล้ามเนื้อได้
- ในการทำงานสร้างอีโมติกอน ควรเปิดโลกให้กว้าง ช่างสังเกตสิ่งรอบข้าง กิดอะไรแปลกๆ ใหม่ๆ และมองในมุมมองอื่นๆให้ได้มากที่สุด

TITUTE O

เอกสารอ้างอิง

- BEEN AROUND TRAVEL, CONTECT FORM [Online], Available : http://www.
 set.or.th/th/about/overview/history_p1.html [2556,สิงหาคม 4]
- [2] ASIASOFT, ธุรกิจของบริษัท [Online], Available : http://as-th.listedcompany
 .com/company_business.html [2556,สิงหาคม 5]
- [3] PlayCyberGames, PlayCyberGames [Online], Available : https://www.facebook.
 com/PlayCyberGames?fref=ts [2556,สิงหาคม 4]
- [4] Chaos Online, Chaos Online [Wallpaper] [Online], Available : http://www.https://www.facebook.com/photo.php?fbid=540676959286905&set=a.543765722311362.10737
 41828.421394577881811&type=3&theater [2556,สิงหาคม 4]
- [5] น.ส.สุวิมล ศรีประสม, คู่มือการใช้งานโปรแกรม Ilustrator [Online], Available : http://sriprasom.blogspot.com/2008/12/ilustrator-10-4.html [2556,สิงหาคม 5]
- [6] it-guides, ทำความรู้จักโปรแกรม PHOTOSHOP [Online], Available : http://itguides.com/training-a-tutorial/photoshop/about-adobe-photoshop [2556,สิงหาคม 5]
- [7] รอบรู้เรื่องโมบาย, ประวัติ Adobe Photoshop [Online], Available : http://www.compactdslr.com/index.php/adobe-photoshop-tutorial/199-adobe-photoshop-history
 [2556,สิงหาคม 5]

- [8] แมวสะดุ้ง, วิธีทำภาพให้สว่างขึ้น ด้วย Photoshop [Online], Available : http://www.sadung.com/?p=7158 [2556,สิงหาคม 5]
- [9] nuffnang, มารู้จักกับโปรแกรม Premiere Pro [Online], Available : http://returnwind.exteen.com/20110713/premiere-pro [2556,สิงหาคม 5]
- [10] ศูนย์พัฒนาทรัพยากรการศึกษา (AFDC) มหาวิทยาลัยมหาสารกาม, การบันทึกเสียงด้วย โปร แกรม Adobe Audition [Online], Available : http://www.elearning.msu. ac.th/opencourse/1203451/unit004/unit04_03.htm [2556,สิงหากม 6]
- [11] Super ake, จะเปลี่ยนคีย์เสียงครับใช้โปรแกรมอะไรง่ายอะ [Online], Available : http://www.upmaxclub.com/board?topic=1152.0 [2556,สิงหาคม 6]
- [12] nuffnang, มารู้จักกับโปรแกรม After Effects [Online], Available http://returnwind.exteen.com/20110713/after-effects [2556,สิงหาคม 6]
- [13] MOMOE, HOW TO USE PAINT TOOL SAI [Online], Available : http://writer.dekd.com/sunniize/story/viewlongc.php?id=806705&chapter=15 [2556,สิงหาคม 6]
- [14] Sketchdreamable, PAINT tool SAI~~โปรแกรม & ทริค(เมาส์หนูสู้ตาย)[SD] [Online], Available : http://www.roigoo.com/board/index.php?topic=4903.0 [2556,สิงหาคม 6]
- [15] rawadee noowong, การใช้โปรแกรม bandicam [Online], Available : http://isgodayday
 .blogspot.com/2013/07/bandicam.html [2556,สิงหาคม 6]

- [16] Thanutthorn, องค์ประกอบพื้นฐานของภาพและสี [Online], Available : http://angleblog.
 exteen.com/20060326/entry [2556,กันยายน 12]
- [17] noppadon, องค์ประกอบสี [Online], Available : http://noppadon-mmd.blogspot.com
 /2010/09/blog-post_6380.html [2556,กันยายน 12]
- [18] ค่าน้ำหนัก Value, ค่าน้ำหนัก Value [Online], Available : http://www.prc.ac.th/ newart/webart/element03.html [2556,กันยายน 12]
- [19] Chaos Online, รูปภาพ อัลบั้ม EWC 2013 [Day 2 [Online], Available : https://www.face book.com/media/set/?set=a.621948344493099.1073741836.421394577881811&type=3
 [2556,กันยายน 16]



ภาคผนวก ก

กุกุ โนโลยั7 กุลุ

การตั้งค่า Adobe Premiere Pro & Adobe After Effects

T

การตั้งค่า video สำหรับ Adobe Premiere Pro

ขั้นตอนที่ 1

เปิดโปรแกรม Adobe Premiere Pro ขึ้นมาแล้วเลือก new project



ภาพที่ ก.1 หน้าเริ่มต้นเมื่อเราเข้าสู่โปรแกรม

ขั้นตอนที่ 2

ทำการตั้งค่า format ต่างๆตามที่เราต้องการ และตั้งค่าการ save file project ได้โดยใน ตัวอย่างทำการตั้งค่าวิดีโอเป็น timecode set audio เป็น audio simple และ capture เป็น HDV



ภาพที่ ก.2 การตั้งค่า project เริ่มต้น

ขั้นตอนที่ 3

การตั้งค่าวิดีโอของโปรเจ็ค เราโดยก็จะมีให้เลือกหลายแบบด้วยกันโดยตัวที่เราจะเลือกนั้น กือ Custom > 1080 HD เพราะตัว video ที่ทำเราจะใช้ในการ upload ขึ้น youtube โดยเน้นความ ละเอียดตามขนาดหน้าจอมาตรฐานของ user ทั่วไปเวลาดู full screen จะได้ไม่เกิดการแตกของ video



ขั้นตอนที่ 4

(0

ขั้นตอนนี้ก็จะเป็นการตั้งก่ารายละเอียดรายละเอียดวิดีโอที่จะทำโดย editing mode จะใช้ เป็นแบบ custom คือทำการตั้งก่า video เองต่อมา Timebase จะใช้เป็น 29.97 frame/second และ ขนาดเป็น 1920 กับ 1080

New Sequence	
Sequence Presets Settings Tracks	
Editing Mode: Custom	Playback Settings
Timebase: 29.97 frames/second 🔹	
Video	
Frame Size: 1920 horizontal 1080 vertical 16	
Pixel Aspect Ratio: Square Pixels (1.0)	
Fields: Upper Field First 🔹	
Display Format: 30fps Drop-Frame Timecode	
Audio	
Sample Rate: 48000 Hz 🔻	
Display Format: Audio Samples 🔻	
Visidea Denviewa	
Preview File Format: P2 1080i-1080p 50Hz DVCPROHD	Configure
Codec: DVCPRO HD 1080i 50Hz	
Width: 1920	
Height: 1080	
✓ Maximum Bit Depth ✓ Maximum Render Quality	
Save Preset	
Sequence Name: Sequence 01	
	OK Cancel

รูปที่ <mark>ก.4</mark> การตั้งค่ารา<mark>ย</mark>ละเอียดของวิ<mark>ดี โอในหน้า</mark> Settings

การตั้งค่า video สำหรับ Adobe After Effect

ขั้นตอนที่ 1

10

เปิดตัวโปรแกรม Adobe After Effect ขึ้นมาแล้วหลังจากนั้นเลือก New project ทำการตั้ง ชื่อเราก็จะทำการสร้าง project ใหม่เสร็จแล้วต่อไปคลิกขวาเลือก New composition เพื่อตั้งค่า video ที่เราจะทำขึ้นมาโดยทำการตั้งค่า ขนาด video และระยะเวลาของ video ส่วนของ Start time & Duration

Composition Settings		×
Composition Name: Comp 1		
Basic Advanced		
Preset: Custom	••	S.,
Width: 1920 px		۳.
Height: 1080 px		
Pixel Aspect Ratio: Square Pixels	Frame Aspect Ratio: 16:9 (1.78)	
Frame Rate: 30 Frames per second		
Resolution: Half 💌 960 x 540, 2.0 MB per 8bp		
Start Timecode: 0:00:00:00 is 0:00:00:00 Base 30		
Duration: 0:00:20:00 is 0:00:20:00 Base 30		
Background Color: 🗾 📝 Black		
Preview O	K Cance	

รูปท<mark>ี่ ก.5</mark> การตั้งค่าร<mark>ายละเอียค</mark>ขอ<mark>ง</mark>วิดีโอ<mark>ในห</mark>น้า Basic

ภาคผนวก ข

กุกโนโลยั7 กุจ

การ Render ใน Adobe Premiere Pro & Adobe After Effects

T

การ render video สำหรับ Adobe Premiere Pro

10

กคคีย์ลัด crtl+M เพื่อที่จะเข้าไปในหน้า render และทำการตั้งค่า video โดยตรง format เลือกเป็น H.264 คือ file mp4 ที่มีขนาดเล็กที่สุดและมีความคมชัดดีที่สุดไฟล์ที่ได้จะมีขนาดเล็ก มากๆ โดยที่ไม่สูญเสียความละเอียดในส่วนที่จำเป็นไป



ร**ูปที่ ข.1 การต**ั้งก่ารายละ<mark>เอี</mark>ยดของวิ<mark>ดีโอ</mark>เพื่อลด<mark>ทอน</mark>พื้นที่เก็บไฟล์

การ render video สำหรับ Adobe After After Effect

ขั้นตอนที่ 1

10

ทำการปรับเปลี่ยนค่าที่ Output Module และ Output To โดยตัวแรกจะเลือกว่าให้ render แบบใหนเอาพื้นหลังหรือไม่เอาตัวที่สองใช้ในการเลือก location file ที่จะ render



รูปที่ ข.2 การตั้งค่ารายละเอียดในการ export file ไปยังสถานที่ที่ต้องการ

ขั้นตอนที่ 2

TC

ทำการเปลี่ยนค่าตรง Video Output ตรง RGB ไปเป็น RGB + Alpha เพื่อที่จะเอาแต่ตัว Effect ที่ทำโดยไม่เอาพื้นหลังติดไปด้วย



รูปที่ ข.3 การตั้งค่ารายละเอียคในการไม่เอาพื้นหลังของวิดีโอ

ประวัติผู้จัดทำโครงงาน

ชื่อ – สกุล

นายวิศิษฏ์ ทองบุญเรือง

วัน เดือน ปีเกิด

6 มีนาคม 2534

ประถมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2546

มัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2552

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ พ.ศ. 2556

โรงเรียนเซนต์ราฟาแอล

โรงเรียนสตรีสมุทรปราการ

สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

ประวัติการศึกษา ระดับประถมศึกษา

ระดับมัธยมศึกษา

ระดับอุดมศึกษา

ทุนการศึกษา

- ไม่มี -

ประวัติการฝึกอบรม - ไม่มี -

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์ - ไม่มี -

