

การสร้างสื่อประชาสัมพันธ์เกมส์ MEDIA FOR PROMOTING GAMES TOP 10 PLAYER

นาย ภูบดินทร์ พงษ์สิงห์

TC

โครงงานสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญา<mark>วิทย</mark>าศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีใทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2557

การสร้างสื่อประชาสัมพันธ์เกมส์ MEDIA FOR PROMOTING GAMES TOP 10 PLAYER

นาย ภูบดินทร์ พงษ์สิงห์

โครงงานสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2557

คณะกรรมการสอบ

10

..... ประธานกรรมการสอบ

(อาจารย์ เธียรทศ ประพฤติชอบ)

..... กรรมการสอบ

(อาจารย์ ดร.ประมุข บุญเสี่ยง)

.....<mark>อาจ</mark>ารย์ที่ปรึกษา

(อา<mark>จารย์</mark> ดร.ฐิติพร <mark>เลิ</mark>ศร<mark>ัตน์เด</mark>ชากุ<mark>ล</mark>)

......<mark>ประ</mark>ธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา

(อาจารย์ นิติรัตน์ ตัณฑเวช)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น ASTITUTE OF

ชื่อ	โครงงาน	Į

การสร้างสื่อประชาสัมพันธ์เกมส์

Media for promoting games (TOP 10 PLAYER)

เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชา เทคโนโลยี มัลติมีเดีย

นาย ภูบดินทร์ พงษ์สิงห์

คณะวิชา

ผู้เขียน

อาจารย์ที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา

ชื่อบริษัท

10

นาย ปฏิภาณ วงศ์ชมพู

บริษัท เพลย์ไซเบอร์เกมส์ จำกัด

อาจารย์ คร.ฐิติพร เถิศรัตน์เคชากุล

ประเภทธุรกิจ/สินค้า

เป็นผู้ให้บริการด้านความบันเทิงออน ไลน์ (Online Entertainment Service) ที่เกี่ยวกับเกมออน ไลน์ (Online Game) ชั้นนำในภูมิภาคเอเชีย ตะวันออกเฉียงใต้

STITUTE O

บทสรุป

ในการฝึกงาน ณ บริษัทเพลย์ใชเบอร์เกมส์ ได้เล็งเห็นถึงปัญหาของเกมส์ Chaos Online ว่า ยังมีสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์และสร้างความบันเทิงให้ผู้ที่เข้ามาเล่นเกมส์นี้ไม่มากนัก เนื่องจาก เปิดตัวมาได้ไม่นาน และเป็นเกมส์รูปแบบเดียวกับเกมส์ที่ได้รับความนิยมอยู่ในตลาดวงการเกมส์ ขณะนี้ จึงมีคู่แข่งทางการตลาดสูงและยังขาดสื่อเพื่อดึงดูดผู้เล่นใหม่ๆเพิ่มขึ้น โครงงานนี้จึงได้ ออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการประชาสัมพันธ์เกมส์ของบริษัท เพลย์ใชเบอร์เกมส์ จำกัด โดยนำเอา ความน่าสนใจของเกมส์มาผลิตเป็นสื่อวีดีโอ ประกอบด้วยการนำเอา Replay ของผู้เล่นหรือวีดีโอที่ ผู้เล่นที่ได้อัดเอาไว้ภายในเกมส์ ซึ่งผู้เล่นที่มีการเล่นแพรวพราวหรือการจัดการผู้ต่อสู้ได้อย่าง สวยงามจะถูกรวบรวมและจัดอันดับ TOP 10 Player ไว้ โดยสื่อวีดีโอนี้จะช่วยเพิ่มอรรถรสพร้อม กับความบันเทิงให้กับผู้เล่น สร้างแรงจูงใจให้อยากทำได้แบบอย่างผู้เล่นก่งๆหรืออยากทำตาม เทคนิกการเล่นต่างๆ เนื่องจากธรรมชาติของผู้เล่นเกมส์มักอยากเอาชนะ ชอบความท้าทาย และ อยากเป็นที่หนึ่ง ซึ่งสื่อวีดีโอนี้จะเป็นแนวทางในการเล่นได้ไม่มากก็น้อย นอกจากนั้นสื่อวีดีโอจาก เกมส์จริงๆนี้ยังช่วยให้ผู้ที่ยังไม่เกยได้ลองเล่น หรือกนที่เล่นอยู่แล้ว เกิดความรู้สึกสนใจอยากจะเล่น มากขึ้นได้อีกด้วย

ประโยชน์ที่ได้รับจากการฝึกงานในครั้งนี้ คือการได้นำความรู้ที่ได้เรียนมาใช้ประโยชน์ จริงเพื่อสร้างสื่อประชาสัมพันธ์เกมส์โดยรวบรวมความบันเทิงในเกมส์นั้นๆไว้และนำเสนอใน รูปแบบของการจัดอับดับผสมผสานเทคนิคด้านกราฟฟิก มุมกล้องและการตัดต่อวีดีโอเพื่อสร้าง ความน่าสนใจและดึงดูดแก่ผู้ชม จากการฝึกงานในครั้งนี้ทำให้ได้มีโอกาสพัฒนาทักษะ ความรู้ทาง เทคนิคต่างๆที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรมด้านมัลติมีเดีย เช่น Adobe Photoshop, Illustrator, After Effect โดยเฉพาะการ ศึกษาเรียนรู้สิ่งใหม่ๆในเรื่องของเทคนิคทางด้านกราฟฟิก และการตัดต่อวิดีโอจาก ทางบริษัท เช่น Adobe Premiere Pro และอื่นๆ ได้เรียนรู้การทำงานจริงๆที่หาไม่ได้จากในห้องเรียน และยังได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่นในสังคมการทำงานจริง ได้ฝึกความรับผิดชอบ การวางแผน การทำงาน ซึ่งนับว่าเป็นประโยชน์อย่างมากในการพัฒนาตนเองเพื่อการทำงานจริงในอนาคต

Project's name	Media for promoting games (TOP 10 PLAYER)
Writer	Mr. Pubadin Pongsing
Faculty	Information Technology, Multimedia Technology
Faculty Advisor	Ms. Thitiporn Lertrusdachakul
Job Supervisor	Mr. Patiparn Vongchompoo
	ุ่งนเลี้มวงไ
Company's name	Playcybergames Co., Ltd.

Business Type / product Games Online Entertainment Service

กิตติกรรมประกาศ

การฝึกงานของข้าพเจ้า ณ บริษัทเพลย์ใซเบอร์เกมส์ จำกัด ในครั้งนี้ จะไม่สามารถลุล่วงไป ได้หากไม่ได้รับความอนุเคราะห์จาก คุณพิพัฒน์ รุ่งเรือง ผู้บริหารบริษัท ไซเบอร์เกมส์คอร์ปอเรชั่น จำกัด และคุณนนทิวัฒน์ หล่อสุวรรณศิริ ที่มอบ โอกาสให้ข้าพเจ้าเข้าร่วมฝึกปฏิบัติงาน เป็นส่วน หนึ่งทีมกราฟฟิก ดีไซน์ และมอบประสบการณ์ต่างๆในการทำงานให้กับข้าพเจ้า

ง้าพเจ้าขอขอบพระคุณ คุณปฏิภาณ วงค์ชมภู ที่ เป็นพนักงานที่ปรึกษา และพี่ๆทุกท่านใน บริษัท ใซเบอร์เกมส์คอร์ปอเรชั่นจำกัด ที่เป็นผู้ให้กำปรึกษา เป็นผู้สอนงานและให้ความรู้ใหม่ๆ และคอยให้ ความช่วยเหลือตลอดการ ทำงาน ตั้งแต่วันที่ 17 มีนาคม พ.ศ. 255 7 จนถึงวันที่ 17 พฤษภาคม พ.ศ. 2557 เป็นระยะเวลา 2 เดือนเต็ม นอกจากนี้ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณคณาจารย์ของ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น ที่ได้ให้ความรู้ สำหรับนำมา ใช้ใน การ ปฏิบัติงานจริง รวมถึง ขอขอบคุณผู้เกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนช่วยให้รายงานฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ได้อย่างราบรื่นโดยเฉพาะ อย่างยิ่ง อาจารย์ คร.ฐิติพร เลิศรัตน์เดชากุล ที่เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาในการจัดทำรายงานฉบับนี้ที่คอย ชี้แนะ และให้ความช่วยเหลือแก่ข้าพเจ้ามาเป็นอย่างดี

(6

STITUTE OF

	สารบัญ		
			หน้า
บทสรุป			กิ
กิตติกรรมประกาศ			จ
สารบัญ			ม
สารบัญตาราง	iula	RT Y	ារ
สารบัญรูปประกอบ			ល្ង

บทที่

10

1. บทนำ

- 1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ
- 1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร
- 1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร
- 1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย
- 1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา
- 1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน
- 1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา
- 1.8 วัตถุประสงค์หรืองุคมุ่งหมายของโครงงาน
- 1.9 ผลที่คาคว่าจะได้รั<mark>บจา</mark>กการปฏิบัติ<mark>ง</mark>านหรือ<mark>โครงง</mark>านที่ได้<mark>รับม</mark>อบหมาย

2. ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

- 2.1 Adobe Illustrator
- 2.2 Adobe Photoshop

1

1

2

4

4

4

5

5

6

7

9

10

13

สารบัญ(ต่อ)

2.3 Adobe Premiere Pro	15
2.4 Adobe Audition	18
2.5 Adobe After Effects	19
2.6 PainTool SAI	23
2.7 Bandicam	24
2.8 องค์ประกอบพื้นฐานของภาพ	24
2.9 องค์ประกอบพื้นฐานของสี	26
2.10 ค่าแสงและเงาของวัตถุ	29
3. แผนงานการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	30
3.1 แผนงานปฏิบัติงาน	30
3.2 รายละเอียด โครงงาน	32
3.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	32
3.2.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล	32
3.3 ขั้นตอนกา <mark>รดำเนินงาน</mark> ที่นั <mark>กสึ</mark> กษาปฏิบัติงานหรื <mark>อโครงงาน</mark>	33
3.3.1 งานที่ได้รับ <mark>มอบ</mark> หมายในส่วนโครงงาน วีดีโอ Chaos Online Top10 Player	33
3 3 2 งาบที่ได้รับ <mark>มอบ</mark> หมายประจำวับ	39
2 4 อารวิเอราซห์ข้อมูล	41
3.4 III J JUI J IS N 100 JU	41
4. ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ	44
4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน	44
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	47

T

หน้า

สารบัญ(ต่อ)

หน้า

Ա

4.3 วิจารณ์ข้อมูล โดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงก์และจุดมุ่งหมายการปฏิบัติ	
งานและการจัดทำโครงการ	48
5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ	50
5.1 สรุปผลการคำเนินโครงงาน	50
5.2 แนวทางแก้ไขปัญหา	52
5.3 ข้อเสนอแนะจากการคำเนินงาน	52
เอกสารอ้างอิง	53
ภาคผนวก	55
ก. การตั้งก่า Adobe Premiere Pro & Adobe After Effects	57
บ. การ Render ใน Adobe Premiere Pro & Adobe After Effects	62
ประวัติผู้จัดทำโครงงาน	65
	2

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1.1 ตารางแสดงวัตถุประสงค์ของโครงงานและงานที่ได้รับมอบหมาย	6
1.2 ตารางแสดงผลที่กาดว่าจะได้รับจากโครงงาน	7
1.3 ตารางแสดงผลที่กาดว่าจะ ได้รับจากงานที่ได้รับมอบหมาย	8
3.1 ตารางแสดงแผนปฏิบัติงานโครงงาน	33
3.2 ตารางแสคงแผนปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย	33
3.3 ตารางแสดงเกณฑ์การให้คะแนน	36
4.1 ตารางแสดงข้อดีและข้อเสียของสื่อประชาสัมพันธ์เกม	47
4.2 ตารางเปรียบเทียบระหว่างวัตถุประสงค์และผลที่ได้รับของโครงงาน	48
4.3 ตารางเปรียบเทียบระหว่างวัตถุประสงค์และผลที่ได้รับของงานประจำวัน	49

T

สารบัญรูปประกอบ

	ภาพที่	หน้า
	1.1 แผนที่ตั้ง Playcybergames Co., Ltd.	1
	1.2 สัญลักษณ์ของบริษัท เพลย์ใซเบอร์เกมส์ จำกัด	3
	1.3 เกมส์ Chaos Online	3
	1.4 แผนผังคณะผู้บริหาร Playcybergames Co., Ltd.	4
	2.1 รูปภาพเปรียบเทียบการส่งระหว่าง vector กับ pixel	10
	2.2 หน้าตาหลักของโปรแกรม Adobe Illustrator	11
	2.3 รูปเปรียบเทียบระหว่างการใช้ Photoshop และ ไม่ใช้Photoshop	15
	2.4 หน้าตาของโปรแกรม Adobe Premiere Pro	16
	2.5 หน้าตาของ Timeline	17
	2.6 หน้าตาของ Time navigation controls	17
	2.7 ภาพแสดง : Interface ของ Adobe Audition	18
	2.8 ภาพหน้าตาของโปรแกรม Adobe After Effects	21
	2.9 ภาพแสดง Timeline ของ Adobe After Effects	22
	2.10 รูปหน้าตาของโปรแกรม PaintTool SAI	23
	2.11 รูปแสดงเครื่อ <mark>งมือสำคัญใ</mark> นการวาด	24
	2.12 ภาพการเปรียบเทียบ <mark>การใ</mark> ล่เฉดสีจาก <mark>ม</mark> ืดไป <mark>สว่าง</mark>	29
7	3.1 ภาพโปรแกรม Band <mark>icam</mark>	34
	3.2 ภาพขณะบันทึกวีดีโ <mark>อสาช</mark> ิตการเล่นเก <mark>ม</mark> ส์	34
	3.3 ภาพโฟลเดอร์ที่เก็บรวบรวมวีดีโอที่บันทึกเสร็จแล้ว	35
	3.4 ภาพเปรียบเทียบระหว่างภาพร่าง กับภาพที่ตัดเส้นเสร็จแล้ว	35
	3.5 ภาพตัวละครที่แก้ไขใน Adobe Illustrator	36
	3.6 ภาพการสร้างฉากแนะนำตัวละคร	37
	3.7 ภาพที่กัดเลือกฉากวีดีโอและตัดต่อวีดีโอ	38

สารบัญรูปประกอบ

ภาพที่	หน้า
3.8 ภาพที่เรนเดอร์ไฟล์จากโปรเ	ารม Premiere Pro มาเป็น video 39
3.9 ภาพที่กัดเลือกฉากวิดีโอและ	ส่เอฟเฟค 40
3.10 ภาพที่ถูกนำเอาไปอัพโหลดเ	ปใชต์ youtube.com 40
4.1 ภาพที่ถูกนำเอาไปอัพโหลดเ	ปไซต์ youtube.com 45
4.2 ภาพที่ถูกนำเอาไปอัพโหลดเ	ปใชต์ youtube.com 46

ป

Ş

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

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.

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท เพลย์ไซเบอร์เกมส์ จำกัด เป็นบริษัทมหาชน กลุ่มบริษัทฯ เป็นผู้ให้บริการด้าน ความบันเทิงออนไลน์ (Online Entertainment Service) ที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ (Online Game) ชั้น นำในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

โดยในช่วง 4 ปีที่ผ่านมา การให้บริการเกมออนไลน์ถือเป็นธุรกิจหลักที่สร้างรายได้ให้แก่ กลุ่มบริษัทฯ ในสัดส่วนเฉลี่ยร้อยละ 82 ของรายได้ทั้งหมด การให้บริการเกมออนไลน์ในแต่ละ ประเทศ จะดำเนินการผ่านบริษัทที่จัดตั้งขึ้นในประเทศนั้นๆ ซึ่งแต่ละบริษัทจะมีระบบ Server เป็น ของตนเองเพื่อให้บริการแก่ผู้เล่นเกมในแต่ละประเทศและสามารถรองรับผู้เล่นเกมจำนวนมาก พร้อมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ โดยเรียกเก็บ ก่าบริการจากการจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash,1-2 Call และ Truemoney ให้แก่ผู้เล่นเกม เพื่อใช้เติมเวลา แลกละแนน หรือใช้เป็นเงินเสมือนจริงสำหรับซื้อ Item ในเกมบัตรเติมเงินล่วงหน้า @Cash, 1-2 Call และ Truemoney, จะมี 2 ประเภท คือ

บัตรพลาสติก ซึ่งจะจำหน่ายผ่านตัวแทนจำหน่าย ร้านอินเตอร์เน็ตคาเฟ่, 7-Eleven, BIG
 C, เทส โก้ โลตัส และ ร้านทรูช้อป/ทรูมูฟ และ

C

2) บัตรอิเล็กทรอนิกส์ สำหรับบัตร @ Cashจะจำหน่ายผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ที่ หลากหลาย เช่น 7-Eleven หรือ e-pay ผ่านเครื่องจำหน่าย (Terminal) โทรศัพท์มือถือ และระบบ ชำระเงินออน ไลน์ @Shop และ @Cash Online ของกลุ่มบริษัทฯ ด้วยวิธีการชำระเงินสด โอนเงิน หรือบัตรเครดิต (แล้วแต่กรณี) สำหรับบัตรอิเล็กทรอนิกส์ 1-2 Call, @CashPlus และ ทรูมันนี่จะ จำหน่ายผ่านร้านค้า 7-Eleven, BIG C, เทส โก้โลตัส, โลตัส เอ็กเพรส, ทรูช้อป/ทรูมูฟ ทั้งนี้ บัตรเติม เงินล่วงหน้า @Cash, 1-2Call และ Truemoney จะสามารถนำมาใช้กับเกมออน ไลน์ทุกเกมของกลุ่ม บริษัทฯ เฉพาะที่ให้บริการในประเทศนั้นๆ และยังสามารถใช้เล่นเกมออน ไลน์ของบริษัทอื่นที่เข้า ร่วมเป็นพันธมิตรทางธุรกิจกับกลุ่มบริษัทฯ โดยเกมส์ที่เปิดให้บริการ ณ ปัจจุบันของบริษัทเพลย์ใช เบอร์เกมส์ คือ เกมส์ Chaos Online ซึ่งนำเข้ามาจากเกาหลี ดังภาพที่ 1.3 นอกจากนี้ เพื่อสนับสนุนการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯได้จัดตั้งศูนย์บริการ ข้อมูลเกมออนไลน์เพื่อตอบปัญหาและข้อสงสัยในด้านเทกนิกและวิธีการเล่น ผ่านทางโทรศัพท์ (Call Center) และทางอีเมล์ (Email) ตลอด 24 ชั่วโมง รวมทั้ง ผ่านทาง Counter Service "@Club" อีกด้วย



ภาพที่ 1.2 สัญลักษณ์ของบริษัท เพลย์ใซเบอร์เกมส์ จำกัด

10



ภาพที่ 1.3 เกมส์ Chaos Online

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร

PlayCyberGames Co., LTD.



1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่งงานที่ได้รับมอบหมายในการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาครั้งนี้คือ Graphic Design โดยจะมีขอบเขตงานและหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายเป็นงาน ตัดต่อใส่เอฟฟคในทั้งภาพนิ่งและวิดีโอ ซึ่งในแต่ละงานนั้นจะเป็นแบบไหน ก็แล้วแต่ที่หัวหน้างานจะมอบหมายงานมาให้

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา : คุณปฏิภาณ วงค์ชมพู ตำแหน่ง : กราฟฟิกดีไซเนอร์

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

10

ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานฝึกงานทั้งหมด 2 เดือนเต็ม นับตั้งแต่วันที่ 17 มีนาคม 2557 ไปจนถึง 17 พฤษภาคม 2557

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากเกม Chaos Online เป็นเกมที่เพิ่งมีการเปิดตัวในประเทศไทยได้ไม่นานนัก จึงทำให้ยังไม่เป็นที่รู้จักมากเท่าที่กวร ซึ่ง อาจจะส่งไม่ดีเท่าไหร่นักสำหรับบริษัท เพราะอาจส่งผล ให้ขาครายได้ และผลทางธุรกิจมากมาย ที่อาจจะตามมาในภายหลัง ข้าพเจ้าจึงได้เล็งเห็นถึงปัญหา ในจุดนี้ จึงกิดที่จะสร้างสื่อวีดีโอขึ้นมา เพื่อกวามบันเทิงเชิญชวนและประชาสัมพันธ์ให้กนรู้จักและ หันมาเล่นเกม Chaos Online ให้มากขึ้น โดยเนื้อหาข้อมูลของสื่อที่ได้สร้างขึ้นมาจะปรากฏอยู่ใน บทที่ 3

STITUTE OV

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงงาน

0

iC

ตารางที่ 1.1 ตารางแสดงวัตถุประสงค์ของโครงงานและงานที่ได้รับมอบหมาย

หัวข้องาน		วัตถุประสงค์
การสร้างสื่อ	Top 10 Player	เพื่อสร้างสื่อประชาสัมพันธ์เกมส์รูปแบบใหม่ที่ดึงดูดความ
ประชาสัมพันธ์เกม	งัดอันดับของ	น่าสนใจของเกมส์ Chaos Online ให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น
\sim \sim	ผู้เล่นเก่งที่มี	
	คะแนนสูงสุด	
งานที่ได้รับมอบหมา	เยประจำวัน	ตัดต่อวีดี โอ,ภาพ,เสียงและใส่เอฟเฟควีดี โอตามที่หัวหน้างาน
		มอบหมาย เช่น การใส่เสียงคนตรีเพิ่มความสนุกตื่นเต้น,ใส่
		เอฟเฟคเพิ่มความสมจริงและฉากที่สวยงามมากขึ้น ฯลฯ

6

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการปฏิบัติงานหรือโครงงานที่ได้รับมอบหมาย

ตารางที่ 1.2 ตารางแสดงผลที่กาดว่าจะได้รับจากโครงงาน

หัวข้อง	ทน	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
การสร้างสื่อ ประชาสัมพับธ์	Top 10 Player	เพื่อประชามสัมพันธ์และเป็นแนวทางการเล่น Chaos ซึ่ง ทำให้ผ้ที่รับชมได้เห็นถึงกราฟฟิ กของตัวเกมส์ที่สวยงาม
เกมส์	ผู้เล่นเก่งที่มี	และฉากการต่อสู้ที่สนุกสนานน่าเล่น พัฒนาทักษะในการตัดต่อวิดีโอผ่านโปรแกรม Adobe
	คะแนนสูงสุด	After Effect และ โปรแกรม Adobe Premiere Pro ได้เรียนรู้และสามารถใช้โปรแกรม Bandicam ในการอัด
		วิดีโอจากในเกมส์ได้ ได้พัฒนาทางด้านทักษะในการสร้าง Effect ต่างๆ
		เพื่อประกอบวิดี โอ โครงงาน

STITUTE OF

ตารางที่ 1.3 ตารางแสดงผลที่กาดว่าจะได้รับจากงานที่ได้รับมอบหมาย

หัวข้องาน	ผลที่คาดว่าจะได้รับ				
งานที่ได้รับมอบหมาย	พัฒนาหลักการออกแบบ graphics and effects ที่สวยงาม และ				
ประจำวัน	สามารถใช้สื่อสารได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการทำ				
	พัฒนาเรื่องการจัดวางองค์ประกอบ Layer และการตัดต่อ จาก				
	โปรแกรม Adobe After Effect และ โปรแกรม Adobe Premiere Pro				
	เรียนรู้ทักษะการเล่นเกมส์มากขึ้น เพื่อช่วยในการทำงานทคสอบ				
1.5.	คุณภาพเกมส์ของทางบริษัทได้				
	ได้เรียนรู้กระบวนการทำงาน และแนวการเล่นเกมส์ที่สนุก เพื่อ				
	นำไปใช้ต่อยอดในการสร้างสรรค์เกมส์ต่อไปในอนาคต				

8

บทที่ 2 ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

2.1 Adobe Illustrator

Adobe Illustrator เป็นโปรแกรมวาดภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์ ซึ่งพัฒนาโดยบริษัท Adobe System รุ่นแรก จัดทำขึ้นในปี ค.ศ. 1986 เพื่อใช้งานกับเกรื่องแมกอินทอช และได้พัฒนารุ่นที่ 2 ออกมาให้ใช้งานได้กับวินโดวส์ ซึ่งได้รับกวามพึงพอใจ และการตอบรับที่ดีจากผู้ใช้เป็นจำนวน มาก

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

Illustrator ให้เราสามารถสร้างภาพโดยเริ่มด้นจากหน้ากระคาษเปล่า เหมือนจิตรกรที่เขียน ภาพลงบนผืนผ้าใบโดยใน Illustrator จะมีทั้งปากกา พู่กัน ดินสอ และ อุปกรณ์การวาคภาพอื่นๆ ซึ่ง ทั้งหมดนี้เป็นการทำบนเกรื่องคอมพิวเตอร์ ที่เราสามารถนำมาสร้างงานได้หลายรูปแบบ เช่น

- งานสิ่งพิมพ์

10

งานโฆษณา โบร์ชัวร์ นามบัตร หนังสือ นิตยสาร เรียกได้ว่างานสิ่งพิมพ์แทบทุกชนิดที่ ต้องการความกมชัด

- งานออกแบบทางกราฟฟิก

การสร้างภาพ3มิติ การออกแบบปกหนังสือ การออกแบบสกรีน CD-ROM การออกแบบ การ์ดอวยพร ฯลฯ

งานทางด้านการ์ตูน

ในการสร้างโปรแ<mark>กรม</mark>ต่างๆนั้น โ<mark>ป</mark>รแกรม Illustrator ได้เข้ามามีบทบาทและช่วยในการ วาดรูปได้เป็นอย่า<mark>งดี เ</mark>พราะเป็นโปรแกรมที่ถนั<mark>ดง</mark>านเกี่ยวกับภาพลายเส้น

- งานเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต

ใช้สร้างภาพตกแต่งเว็บไซต์ในส่วนต่างๆไม่ว่าจะเป็น BG หรือ แถบหัวเรื่อง ตลอดจน ภาพประกอบต่างๆที่ปรากฏบนหน้าเว็บ

2.1.1 ภาพกราฟฟิก

10

ภาพกราฟิกสามารถแบ่งได้เป็น 2 แบบคือ

2.1.1.1. ภาพแบบพิกเซล (pixel) คือ ภาพที่เกิดจากจุดภาพในรูปภาพที่รวมกันเป็นภาพขึ้น โดยภาพหนึ่งๆ จะประกอบไปด้วยจุดภาพหรือพิกเซลมากมาย และแต่ละภาพที่สร้างขึ้นจะมีความ หนาแน่นของจุดภาพ หรือบางครั้งแทนว่าความละเอียด (ความคมชัด)ที่แตกต่า งกันไป จึงใช้ในการ บอกคุณสมบัติของภาพ จอภาพ หรือ อุปกรณ์แสดงผลภาพได้

2.1.1.2. ภาพกราฟิกเวกเตอร์ (vector graphics) คือ ภาพที่เกิดจากการกำหนดพิกัดและการ กำนวณก่าบนระนาบสองมิติ รวมทั้งมุมและระยะทาง ตามทฤษฎีเวกเตอร์ในทางกณิตศาสตร์ ใน การก่อให้เกิดเป็น เส้น หรือรูปภาพ ข้อดีคือ ทำให้สามารถย่องยายได้ โดยกุณภาพไม่เปลี่ยนแปลง 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. กล่องเครื่องมือ Tool Box: เป็นเครื่องมือที่ใช้หลักๆ ใช้ในการวาคภาพ 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

10

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

2.1.3.1. กลุ่มเครื่องมือ Line Tool เป็นเครื่องมือใหม่ใน Tool Box ช่วยสร้างเส้นสำเร็จรูป ชนิดต่างๆ ทำให้เราวาดได้ง่ายและเร็วขึ้น

2.1.3.2. Line Segment Tool ใช้สร้างเส้นตรงสำเร็จรูป วิธีการใช้ง่ายมากเพียงแค่แครกเมาส์ ก็ได้เส้นตรงแล้ว หรือถ้าต้องการระบุค่าที่ละเอียดขึ้นก็แค่กลิ้กบนพื้นที่ทำงาน ก็จะมีหน้าต่างให้ กำหนดตัวเลขระบุความยาว, มุมในการเอียงเส้นและการใส่สีเส้นที่ต้องการได้ในครั้งเดียว

2.1.3.3. Arc Tool ใช้สร้างเส้นโค้งสำเร็จรูป สามารถควบคุมให้เส้นมีความโค้งมากโค้ง น้อยได้โดยกดคีย์ถูกสรขึ้น-ถงค้างขณะแครกเมาส์ ถ้าต้องการให้กลายเป็นโค้งแบบปิดก็เพียงแก่กด คีย์ C ก่อนจะปล่อยปุ่มเมาส์ จะมีเส้นเชื่อมจุดปลายทั้งสองด้านให้อัตโนมัติ และถ้ากดคีย์ C ซ้ำอีก ครั้งจะกลับเป็นโค้งแบบเปิดตามปกติ

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

2.1.3.5. Polar Grid Tool ใช้สร้างเส้นตารางแบบรัศมีวงกลม วิธีการใช้กล้ายกันกับ เกรื่องมือที่แล้ว คือ ใช้กีย์ลูกศรและกีย์ V, F, X, C ร่วมขณะแครกจะสามารถควบคุมจำนวนเส้น วงกลม, เส้นรัศมี และสัดส่วนความถี่ห่างของเส้นทั้งสองได้ **2.1.3.6.** Magic Wand ใช้เลือกวัตถุตามคุณสมบัติที่เรากำหนด เช่น สีเดียวกัน , เส้นแบบ เดียวกัน, ฯลฯ ในการทำงานที่รายละเอียดของภาพมากๆ การเลือกวัตถุทีละชิ้นอาจจะช้า ไม่ทันใจ หลายๆ คนคงจะคุ้นเคยเครื่องมือนี้จาก Photoshop

2.2 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop คือชื่อเต็มของโปรแกรมนี้ ที่ใช้สำหรับการตกแต่งภาพ แก้ไขภาพ ย่อ ขนาด เปลี่ยนประเภทไฟล์ หรือหลายๆ คนอาจเกยได้ยินกำว่า 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
- เพิ่มเติมข้อ<mark>ก</mark>วาม <mark>ใส่ effect ข</mark>อง<mark>ข้อกวา</mark>มได้
- Brush หรือแปรง<mark>ทาสี</mark> ที่สามารถเ<mark>ลือกรูปแบบสำเร็</mark>จรูปใ<mark>นการ</mark>สร้างภาพได้

2.2.1 วิธีบันทึกไฟล์ใน <mark>Phot</mark>oshop 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

- เวอร์ชั่นแรกสุด 0.63 รองรับการใช้งานเฉพาะ Mac OS เท่านั้น
- 🛛 เวอร์ชั่นถัคมา 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

(0

- เวอร์ชั่น 10 อีกชื่อหนึ่งกือ CS3 และมีเวอร์ชั่นเสริมอีกตัวกือ CS3 Extended
- เวอร์ชั่น 11 อีกชื่อหนึ่งคือ CS4 และมีเวอร์ชั่นเสริมอีกตัวคือ CS4 Extended
- เวอร์ชั่น 12 อีกชื่อหนึ่งคือ CS5 และมีเวอร์ชั่นเสริมอีกตัวคือ CS5 Extended
- เวอร์ชั่น 1<mark>3 อีกชื่อหนึ่งคือ C</mark>S6 <mark>และมีเ</mark>วอร์ชั่นเสริมอีกตั<mark>วคือ</mark> CS6 Extended

เวอร์ชั่น ที่มีคำว่า Elements หมายถึง เวอร์ชั่นที่ถูกตัดท<mark>อนก</mark>วามสามารถบางอย่างออกไป เพื่อให้ราคาถูกลง และเหมาะสำหรับมือใหม่ที่ด้องการเรียนรู้การใช้งานโปรแกรม 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

2.3 Adobe Premiere Pro

(0)

Adobe Premiere Pro เป็นโปรแกรมตัดต่อวิดีโอและบันทึกตัดต่อเสียงที่แพร่หลายที่สุด สามารถผลิตผลงานได้ในระดับมืออาชีพ งนถึงการนำไปออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ (Broadcasting System) มีการทำงานที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนมากนัก สามารถจับภาพและเสียงมาวาง (Drag & Drop) ลงบนไทม์ไลน์ (Time line) เคลื่อนย้ายได้อิสระโดยไม่จำกัดจำนวนครั้ง และไม่มี การสูญเสียของสัญญาณภาพและเสียง เพียงผู้ผลิตรายการ ด้องมีทักษะที่ดีในการใช้โปรแกรมกับ ความกิดสร้างสรรค์เท่านั้น และยังเป็นโปรแกรม ที่ใช้ตัดต่อภาพ ทั้งภาพนิ่งและภาพเกลื่อนไหว ซึ่งเป็น ภาพมาจากวิดีโอ หรือ ซีดี แม้กระทั่งการทำงานเกี่ยวกับเสียง หรือหากมีข้อมูลรูปภาพจาก กล้อง ดิจิตอลอยู่แล้ว ก็สามารถนำภาพที่ได้ถ่ายไว้มาตัดต่อ เพื่อสร้างเป็นภาพยนตร์สำหรับส่วนตัว ได้

2.3.1 ข้อดีและข้อเสียข<mark>อง A</mark>dobe Prem<mark>i</mark>ere Pro

Adobe Premiere Pro เป็นโปรแกรมที่สามารถตัดต่อวิดีโอได้อย่างง่ายๆ และไม่ยุ่งยาก ซับซ้อน สามารถแก้ไขและทำการใส่ไฟล์เสียงและรูปภาพได้อย่างง่ายดาย แต่มีข้อเสียตรงที่อาจจะ ด้องเสียเวลาในการตั้งก่าก่อนเริ่มทำงาน ซึ่งการตั้งก่าก่อนเริ่มทำงานจะส่งผลต่อตัวไฟล์งานที่เราจะ ทำด้วย โดยวิธีการตั้งก่าจะมีให้ได้สึกษาอยู่ใน ภาคผนวก นอกจากนี้ในการใช้งานโปรแกรม Adobe Premiere Pro สามารถตัดต่อแก้ไขเพิ่มเติมได้อย่างง่ายสะดวกรวดเร็วก็จริง แต่ว่าไม่สามารถ ที่จะใส่ เอฟเฟ กที่หรูหราสวยงามหรือก่อนข้างมีรายละเอียดที่ยุ่งยากได้ ซึ่งกวรทำไฟล์เอฟเฟ กจาก โปรแกรม Adobe After Effects ไว้ แล้วนำมาใส่จะได้ผลดีกว่า

2.3.2 Main Window About Adobe Premiere Pro



ภาพที่ 2.4 หน้าตาของโปรแกรม Adobe Premiere Pro

แบ่งออกได้อีก 4 ส่วนหลัก ๆ คือ

1. main menu

10

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

2.3.3 การ Import File

1) Video formats ที่ใช้งานได้ AVI, MOV, MPEG/MPE/MPG, DML, and WMV 2) Audio formats: ที่ใช้งานได้ AIFF, AVI, MOV, MP3, WAV, WMA

STITUTE OV

2.3.4 Timeline



ภาพที่ 2.5 หน้าตาของ Timeline

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

2.3.5 Time navigation controls

T



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

10

Adobe Audition เป็นโปรแกรมที่ใช้ตัดต่อเสียงซึ่งเป็นเจ้าของเดียวกับโปรแกรมยอดนิยม เช่น Photoshop, Illustrator, Pagmaker, Premiere ฯลฯ ซึ่งโปรแกรมแต่ละตัวก็มีความสามารถใน การทำงานที่แตกต่างกัน Audition เป็นโปรแกรมตัดต่อเสียงชนิด Multi-track ที่มีความสามารถใน การตัดต่อเสียงได้หลาย Track นอกจากนั้นแล้วยังสามารถ Import ไฟล์ชนิด CDA (Compact-Dics Audio) ให้เป็นไฟล์เสียงหลายรูปแบบอีกด้วย นอกเหนือจากความสามารถใส่ลักษณะพิเศษให้กับ เสียงแบบต่าง ๆ แล้วนั้น Audition นำไฟล์ภาพ Video เข้ามาเพื่อ Mix เสียงให้เข้ากับภาพได้ด้วย

นโลยีว



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

นโลยั

D = Menu bar

E = Toolbar

10

F = Display windows

G = Various windows

2.4.2 การปรับเปลี่ยนคีย่เสียงในโปรแกรม Adobe Audition

- 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 เป็นโปรแกรมสำหรับงานทางด้าน Video Compost หรืองานซ้อน ภาพวีดีโอ รวมถึงงานทางด้านการตกแต่ง หรือเพิ่มเติม Effect พิเศษให้กับภาพ โปรแกรม After Effect ก็คือ โปรแกรม Photoshop เพียงแต่เปลี่ยนจากการทำงานภาพนิ่งมาเป็นภาพเคลื่อนไหว ผู้ที่ มีพื้นทางด้านการใช้งานโปรแกรม Photoshop มาก่อน ก็จะสามารถใช้งานโปรแกรม After Effect ได้ง่ายมากขึ้น โดยใช้โปรแกรม Adobe After Effect ซึ่งเป็นโปรแกรมยอดนิยมทางด้าน Motion Graphic ใช้ในธุรกิจการตัดต่อภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ การสร้าง Project การใช้ Transition, Effect และ Plug in ต่างๆ ในการทำงาน การตัดต่องาน Motion Graphic เช่น การบันทึกเสียง , การทำเสียง พากย์ , การใส่คนตรีประกอบ นอกจากนี้ยังมีเทคนิคพิเศษต่างๆ เช่น การบันทึกเสียง , การทำเสียง , 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 ส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม Adobe After Effect

2.5.3.1 ไตเดิ้ลบาร์ (Title Bar) แถ<mark>บที่อยู่ทา</mark>งด้านบนสุดของหน้าต่างโปรแกรมเพื่อใช้แสดง ชื่อโปรแกรม Adobe after Effects CS3 และชื่อไฟล์ที่กำลังเปิดทำงานอยู่ในขณะนั้นและทางด้าน ขวามือของไตเติ้ลบาร์เป็นปุ่มควบคุมการย่อ - ขยายหรือปิดโปรแกรม

2.5.3.2 เมนูบาร์ (Menu Bar) เมนูบาร์แสดงอยู่ในบรรทัดถ่างต่อจากไตเติ้ลบาร์ ซึ่งเป็นที่ เก็บกำสั่งต่างๆที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานซึ่งอยู่ในรูปแบบของกำสั่งเมนู โดยเริ่มตั้งแต่เมนู File เรื่อยไปจนถึงเมนู Help ตามลำคับ แต่ละเมนูจะมีรายการกำสั่งย่อยออกมา โดยแต่ละเมนูจะมี รายการกำสั่งย่อยแตกต่างกันออกไปตามลักษณะประเภทของเมนูดังรายการต่อไปนี้ เมนู File เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการทำงานทางด้านไฟล์ทั้งไฟล์วีดีโอและไฟล์ ภาพ เช่น การบันทึกไฟล์ การเปิดไฟล์ เป็นต้น

2) เมนู Edit เป็นคำสั่งเกี่ยวกับการปรับแต่งแก้ไขไฟล์ภาพหรือไฟล์วีดีโอ

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

สร้างสรรค์ผลงาน

10

9) เมนู Help เป็นคำสั่งที่รวบรวมการช่วยเหลือและแนะนำการใช้โปรแกรม Adobe after Effect CS3

2.5.3.3 กล่องเครื่องมือ (Toolbox) เป็นที่จัดเก็บกลุ่มเครื่องมือต่างๆ เครื่องมือเหล่านี้มี หลากหลายประเภทดังนั้นจึงมีการรวมเครื่องมือบางตัวซ่อนเอาไว้ซึ่งสังเกตได้ว่าหากเครื่องมือใดมี ปุ่มสามเหลี่ยมสีดำอยู่ทางด้านขวาล่างแสดงว่ายังมีเครื่องมืออื่นซ่อนอยู่อีก

2.5.3.4 Palette เป็นไดอะล็อกซ์ประเภทหนึ่งที่ใช้เลือกรายละเอียดสำหรับการทำงานต่างๆ ในโปรแกรมควบคู่กับกำสั่งและเครื่องมือ

- **B**i

2.5.4 หน้าตาของโป<mark>รแกรม Ad</mark>obe 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 และ ไม่ได้เวลาจริง)

2) ปุ่ม > ทางขวาสุด จะเพลย์โดยการเรนเดอร์เก็บไว้ก่อนแล้วแสดงออกมา ซึ่งจะ

เป็นเวลาจริงและมีเสียง

10

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

0:00:02:	02			2	108 P II	DM 9	-8-	Ŧ
	°4 #	Source Name	1	**\/IM00	Parent	0:00s	02s	04s
🗢 Transform		-	Reset				-	
412	Þ	Anchor Point		142.0 , 90.0		-		
	ð Position		160.0 , 120.0			T		
	ð Scale		100.0 %			İ		
	👌 Rotation		<u>0 × +0.0</u> *		+	I	N	
	-		•	Switches / Modes			6	1201

ภาพที่ 2.9 ภาพแสดง Timeline ของ Adobe After Effects

2.5.4.6. Timeli<mark>ne คื</mark>อส่วนที่บอ<mark>ก</mark>เวลาว่<mark>าเราทำง</mark>านเวลาไหน และเราจะกำหนดคีย์เฟรม ตรงไหน

2.6 PaintTool SAI

10

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 และสามารถบันทึกก่าสีลงในช่องจาน สีได้เลย เหมือนกับการใช้สีในชีวิตจริง และยังสามารถผสมสีกันลงไปในภาพงานจริงๆได้อีกด้วย



ิ ภา<mark>พที่ 2.10</mark> รูปหน้าตาของโปรแกรม PaintTo</mark>ol SAI





Bandicam 2.7

16

Bandicam เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับบันทึกวีดีโอ, จับภาพภาพหน้าจอ ด้วยความเร็วสูงที่ ้น่าใช้อีกหนึ่งโปรแกรม เพราะมีขนาดเล็ก ใช้งานง่าย และในเวอร์ชั่นล่าสุดนี้ยังรองรับภาษาไทย ด้วย โดยโปรแกรมนี้มีสามารถในการจะจับภาพหน้าจอ(Screen Capture) ในขณะที่เราเล่นเกมส์ หรือหน้าจอ Desktop อยู่ให้ออกมาเป็นภาพนิ่ง(Screenshorts) ได้ และ โปรแกรมนี้ยังมีความสามารถ บันทึกภาพหน้า(Screen Recorder) บนหน้าจอ Desktop อยู่ให้ออกมาเป็นวิดีโอได้ด้วย โดยคุณภาพ อยู่ในระดับ Full HD เลยทีเดียว แค่สั่งให้โปรแกรมสั่งจับภาพเป็นวิดีโอไว้ แล้วตัวโปรแกรมก็จะ แปลงออกมาเป็นวิดี โอให้เลย (หรือจะทำออกมาเป็นคลิปวิดี โอก็ทำได้) ที่สำคัญ โปรแกรมนี้ ้สามารถปรับค่าเฟร<mark>ม</mark>เรต(<mark>FPS)</mark> ใน<mark>ก</mark>าร <mark>Record</mark> ได้ตา<mark>ม</mark>ใจเราด้<mark>วย นั</mark>บเป็นอีกหนึ่งโปรแกรมที่คอ ้เกมส์หรือท่านที่มองโปรแ<mark>กรม</mark>จับภาพ แล<mark>ะ</mark>บั<mark>นทึกห</mark>น้าจ<mark>อ</mark>ทั้งหล<mark>ายไม่</mark>ควรพลาด

STITUTE OF

2.8 องค์ประกอบพื้นฐา<mark>นขอ</mark>งภาพ

้องก์ประกอบพื้นฐานของภาพ จะประกอบไปด้วย จุด >> เส้น >> ระนาบ ซึ่งคุณสมบัติ ต่างๆของแต่ละองค์ประกอบมีดังนี้
2.8.1 จุด

- จะเรียกร้องความสนใจของสายตาได้เป็นอย่างคื

- จุดจะเป็นตัวบอกและกำหนดตำแหน่งในภาพ

- เมื่อวางจุดไว้ 2 จุดนั้น จะทำให้ได้พื้นที่ระหว่างจุดที่จะให้กวามรู้สึกดึงดูดกัน

2.8.2 เส้น

- ให้ความรู้สึกไปทางค้านยาว

- นำสายตาไปในแนวทางของเส้น ช่วยกำหนดทิศทาง และมีความต่อเนื่อง

- สามารถใช้เพื่อแบ่งซอยภาพได้

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

2.8.3 วงกลม

่ให้ความรู้สึ<mark>กเป็นจุดศูนย์กลา</mark>ง เป<mark>็นที่รว</mark>มความส<mark>น</mark>ใจ

2.8.4 สี่เหลี่ยม

ให้ความรู้สึกมั่น<mark>คง เป</mark>็นระเบียบ

2.8.5 สามเหลี่ยม

หยุดนิ่งมั่นคง ส่วนปลายจะให้ความรู้สึกถึงทิศทาง

2.8.6 หกเหลี่ยม

ให้ความรู้สึกเชื่อมโยงกันไม่มีที่สิ้นสุด

2.8.7 รูปร่างธรรมชาติ

ให้ความรู้สึกถึงอิสระ เลื่อนไหล ไม่มีกฎเกณฑ์แน่นอนตายตัว

2.9 องค์ประกอบพื้นฐานของสี

องค์ประกอบต่างๆของสีที่มีผลต่อการใช้งาน มีด้วยกันอยู่มากมาย ดังนี้

2.9.1 วงจรสี

10-

2.9.1.1 สีขั้นที่ 1 Primary ประกอบด้วยสี แดง เหลือง และสีน้ำเงิน ซึ่งเมื่อนำแม่สีทั้ง 3 มา ผสมกันในอัตราส่วนต่าง ๆ ก็จะเกิดสีขึ้นมามากมาย ซึ่งประโยชน์ จากการที่นำสีมาผสมกันทำให้ สามารถเกิดสีต่าง ๆ มาใช้ได้ตามความต้องการ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะทึ่งดงามเกิดจากความพอใจ 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 ของการใช้งาน นั้นๆ ระบบสีแบบ RGB เราจะใช้สำหรับภาพก ราฟฟิกที่แสดงบนหน้า จอคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์แสดงผลในรูปแบบจอมอนิเตอร์ เช่นภาพตาม website ต่าง ๆ ฯลฯ

2.9.4 การแต่งตัว (หลักการเลือกสี) Color Combination

2.9.4.1 monochromatic คือการใช้สีเดียว เพื่อสร้างความแตกต่าง ด้วยระดับความมืด และ ความสว่างของสี (โมโนโทน)

2.9.4.2 tri<mark>ads คือการใช้สีกับสีที่อยู่ตร</mark>งข้ามกันหรือใก<mark>ล้เกีย</mark>งกัน เพื่อให้เกิดกวามแตกต่าง ของสี อย่างชัดเจน สามาร<mark>ถลด</mark>ระดับของก<mark>วามเข้มได้</mark>

2.9.4.3 analogous การใช้สีตรงข้า<mark>ม</mark>กัน สามารถช่วยเน้น<mark>ความ</mark> โดคเด่นได้ดี การใช้สีดำ หรือ เทา เพื่อลดความรุนแรงของสี นอกจากนั้นการใช้สี 2 สีที่แตกต่างกันมาก จะทำให้มีความสำคัญ เท่ากันดังนั้นจึงควรลดความเข้มของสีหนึ่งลง

2.9.4.4 split - complements การใช้สีผสม เป็นผสมผสานระหว่างสีโทนร้อนและเย็น โดย เริ่มจากการเลือกสีใดสีหนึ่งมาจับคู่กับอีก 2 สีในโทนสีตรงข้ามกัน

2.9.5 ความหมายของสี

2.9.5.1 สีแดง เป็น สีที่ถือว่าเป็นสีมงคลของคนจีน ให้ความรู้สึกถึง ดวงอาทิตย์ ไฟ ความ สว่าง ความร้อน พลังงาน และความแรง เป็นสีที่ออกไปในแนวความรู้สึกที่รุนแรง ข้อเสียของสีแดง คือเมื่อมองนานๆจะทำให้ไม่สบายตา

2.9.5.2 สีเหลือง เป็นสีที่ให้ความรู้สึกถึงความสุดใส ปลอดโปร่ง และดึงดูดสายตา

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

2.9.5.4 สีส้ม เป็นสีที่ให้ความรู้สึกดึงดูด ทันสมัย สดใส กระฉับกระเฉง และมีพลัง

2.9.5.5 สีเขียว สีที่ให้กวามรู้สึกนึกถึงต้นไม้ กวามสดชื่น 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>สีที่ ให้ความรู้สึ<mark>กถึง</mark>ความสงบ เรีย<mark>บ คว</mark>ามเป็นผู้ใหญ่ ความเก่าแก่ โบราณ และไม้

2.9.5.9 สีฟ้า เป็น<mark>สีที่ให้</mark>ความรู้สึก<mark>ถึง</mark>ความโปร่ง โล่งสบ<mark>าย สบ</mark>ายตา 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 สะอาด เรียบง่าย โล่ง และว่างเปล่า

2.5.9.13 สีเทา เป็นสีที่เป็นกลางที่สุด เป็นสีที่สามารถเข้าได้กับทุกสี เป็นสีที่ให้อารมณ์เสร้า หม่นหมอง ไร้ชีวิตชีวา

2.5.9.14 สีดำ เป็นสีที่บ่งบอกถึงกวามมืด ความไม่เห็น ไม่รู้ และ ความน่ากลัว

2.10 ค่าแสงและเงาของวัตถุ

แสงและเงา (Light & Shade) เป็นองค์ประกอบของศิลป์ที่อยู่ลู่กัน แสงเมื่อส่องกระทบกับ วัตถุ จะทำให้เกิดเงาแสงและเงา เป็นตัวกำหนดระดับของค่าน้ำหนัก ความเข้มของเงาจะขึ้นอยู่กับ ความเข้มของแสง ในที่ที่มีแสงสว่างมาก เงาจะเข้มขึ้น และในที่ที่มีแสงสว่างน้อย เงาจะไม่ชัดเจน ในที่ที่ไม่มีแสงสว่าง จะไม่มีเงา และเงาจะอยู่ในทางตรงข้ามกับแสงเสมอ

ภาพที่ <mark>2.12</mark> ภาพการเปรียบเทียบการ<mark>ไ</mark>ล่เฉดสี<mark>จาก</mark>มืดไปสว่าง

2.10.1 ค่าน้ำหนักของแสง<mark>และเ</mark>งา

้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	เดือ	นที่ 1			เดือ	านที่ 2	2		
สึกษาตัวเกมส์เทคนิคต่างๆและวิธีการเล่นเกมส์	ÈÌ	3							
ทำการบันทึกวีดีโอตัวละครที่ต้องการและหาฉากต่อสู้ที่ดีที่สุด		1		5					
ด้วยเทกนิกต่างๆ				é	5				
ทำการรวบรวมฉากต่อสู้ที่ต้องการทั้งหมดและทำการจัด									
อันดับให้ครับ10 ตัวละคร						4	2		
สร้างฉากไตเติ้ลด้วยโปรแกรม After effect ด้วยเทคนิคต่างๆ							1		
ให้สมบูรณ์และสวยงามที่สุด							\$		
สร้างฉากแนะนำตัวชื่อและอันดับตัวละครด้วยโปรแกรม								-	
After effect,Illustrator,Photoshop								-	
นำทุกอย่างที่ได้ทั้งหมดมาตัดต่อด้วยโปรแกรม Adobe									
Premiere pro									
ตรวจสอบความถูกต้องและความเรียบร้อยของโครงงาน			-						

ิ**ตารางที่ 3.2** ตารางแสดงแ<mark>ผนป</mark>ฏิบัติงานที่<mark>ได้</mark>รับมอบ<mark>หมาย</mark>

หัวข้องาน	เดือนที่ 1	เดือนที่ 2	
ตัดต่อวีดีโอ,ภาพ,เสียงและใส่เอฟเฟควีดีโอตามที่หัวหน้างาน มอบหมายมา	-15-C		
ตัดต่อวีดี โอ,ภาพ,เสียงและ ใส่เอฟเฟกวีดี โองานพิเศษของ แผนกอื่น			

3.2 รายละเอียดโครงงาน

3.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ในการจัดทำโครงงานสื่อสำหรับการประชาสัมพันธ์เกม Chaos Online มีกลุ่มเป้าหมายที่ ต้องการจะให้บริโภคสื่อ และได้รับผลจากสื่อความบันเทิงและประชาสัมพันธ์ที่สร้างขึ้น อยู่ในช่วง เด็กและวัยรุ่น อายุตั้งแต่ 10 – 25 ปี ซึ่งเป็นช่วงอายุที่มีการนิยมชื่นชอบการเล่นเกมไปจนถึงชอบ มาก จึงเป็นกลุ่มประชากรหลักที่ต้องการจะใช้สื่อ บันเทิงและประชาสัมพันธ์เชิญชวนให้รู้จักและ หันมาเล่นเกม Chaos Online มากยิ่งขึ้น

3.2.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

10

ในการจัดทำโครงงาน ในส่วนของสื่อต่างๆ ได้มีลักษณะที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งจำเป็นที่ จะต้องมีการเก็บรวบรวมข้อมูลก่อนที่จะเริ่มจัดทำ เพื่อเป็นแนวทางในการทำงานและส่งผลให้งาน ออกมามีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

3.2.2.1 โครงงาน Chaos Online Top 10 Player : 10 อันดับผู้เล่นเกมส์

 เนื่องด้วยวิดี โอ Chaos Online Top 10 Player เป็นเสมือนสิ่งที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้ ที่ได้รับชม เกิดความสนใจ และ ได้เห็นถึงภาพตัวเกมจริงๆ เพราะ ได้นำเอาภาพจากการเล่นจริงๆมา รวบรวมเอาไว้ เพื่อแสดงฉากต่อสู้ที่สนุกสนาน และแสงสีที่สวยงามให้ได้รับชม จึงอาจจะทำให้ ดึงดูดผู้เล่นใหม่ๆเข้ามา และได้รับความบันเทิงความสนุกที่ได้รับชม ซึ่งจะเป็นผลประโยชน์ต่อ ภาพลักษณ์ของบริษัทให้ดียิ่งขึ้น

2) ศึกษาฉากการต่อสู้ ท่วงท่าการเคลื่อนใหวของฮีโร่ในลักษณะต่างๆ พร้อมทั้ง หาฉากสถานที่สวยๆที่สามารถสร้างความน่าสนใจและประทับใจแก่ผู้ที่ได้รับชมและทำให้อยาก เล่นเกม Chaos Online มากขึ้น ซึ่งจำเป็นอย่างมาก เพราะถ้าเรารู้จักทุกสถานที่ในเกมจะทำให้เรา สามารถเลือกฉากที่จะบันทึกออกมาได้สวยงามและน่าสนใจ จึงถือเป็นข้อมูลที่ต้องทำการรู้จักให้ดี เสียก่อน

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงงาน

ภายในระยะเวลาปฏิบัติงาน ฝึกงาน ของข้าพเจ้าตลอดระยะเวลา 2 เดือน ข้าพเจ้าได้รับ มอบหมายให้ทำการประชาสัมพันธ์เกม Chaos Online เพื่อเป็นการเผยแพร่ให้คนรู้จักกันมากขึ้น เนื่องจากเป็นเกมที่พึ่งมีการเปิดตัวใหม่ในประเทศไทยได้ไม่นานนัก ข้าพเจ้าจึงได้ทำ ประชาสัมพันธ์โดยใช้สื่อต่างๆ ทั้งสื่อภาพนิ่ง และสื่อวิดีโอ เพื่อช่วยทำให้การประชาสัมพันธ์มี ประสิทธิภาพและดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

3.3.1 งานที่ได้รับมอบหมายในส่วนโครงงาน วิดีโอ Chaos Online Top 10 Player

3.3.1.1 ศึกษาการเทคนิค ข้อมูลการเล่นของฮีโร่ในเกม Chaos Online การศึกษาข้อมูลเทคนิคการเล่นของฮีโร่ในเกม เพื่อทำให้เราเข้าใจ และคุ้นเคยกับ ตัวละครฮีโร่ในเกมมากขึ้น เพื่อที่จะ ได้สามารถ หาฉากที่สวยงาม และเลือกฉากที่เราต้องการ ได้ ถูกต้องอย่างเต็มประสิทธิภาพ

3.3.1.2 บันทึกภาพการสาธิตการเล่นเกม

10

เริ่มดู replay เกม โดยแสดงให้เห็นฉากที่สวยงามเวลาโจมตี หรือการเคลื่อนไหว ของตัวละคร พร้อมทั้ง หามุมกล้องที่สวยที่สุดแล้วเรา ก็ต้องคอยบันทึกภาพวิดีโอไปด้วย ในฉาก ต่างๆ ด้วยโปรแกรม Bandicam ซึ่งขณะบันทึกจะมีตัวเลขเวลาปรากฏอยู่มุมซ้ายบนของจอ ดังรูปที่ 3.17 แล้วเมื่อบันทึก<mark>เสร็จไฟล์ต่</mark>างๆก<mark>็จ</mark>ะไป<mark>รวมไว้</mark>ที่โฟลเ<mark>ด</mark>อร์ของ Bandicam ดังรูปที่ 3.18

STITUTE O

Bandicam			×
Target	ChaosOnlir	ne.exe - Recording	g 🚺 🔳
General FPS Options Output folde	Video Im	age About	
C:\Users\St	ream\Docume	ents\Bandicam\	Open
Bandicam	window Alwa	ys on top	Advanced
Auto Complet	e Recording		
Do not Auto	Complete Re	cording	Setting
1	How to Reco	ord World of War	rcraft (720p)
ecording	00:00:20	23.9MB / 428.7	7GB

ภาพที่ 3.1 ภาพโปรแกรม Bandicam



ภ<mark>าพที่ 3.2</mark> ภาพขณ<mark>ะบันทึ</mark>กวิดีโอ<mark>ส</mark>าธิตก<mark>ารเล่น</mark>เกมส์

STITUTE O



ภาพที่ 3.3 ภาพ โฟลเคอร์ที่เก็บรวบรวมวิดี โอที่บันทึกเสร็จแล้ว

3.3.1.3 สร้างฉากไตเติ้ลวีดีโอ

TC



ภาพที่ 3.4 ภาพ ฉากไตเติ้ลจากโปรแกรม After effect

3.3.1.4 สร้างฉากแนะนำชื่อและอันดับตัวละคร

3.3.1.4.1 เกณฑ์การจัดอันดับตัวละคร

ในการจัดอัดดับ Top 10 Player นั้นเราจะให้พนักงานของบริษัทและตัวนักศึกษาช่วยกันจัดอันดับ ของตัวผู้เล่นเกมส์ผ่านกระบวนการคัดเลือกตัวละครจากเกณฑ์การให้คะแนนดังตาราง

ตารางที่ 3.3 ตารางแสดงเกณฑ์การให้กะแนน

10

รูปแบบการเล่นเกมส์		คะแนน
จัดการกู่ต่อ _ส ู้ให้ได้มากที่สุด	1	10
จัดการกู่ต่อสู้พร้อมกับช่วยเพื่อนในทีม		8
ช่วยเหลือเพื่อนในทีมให้รอดปลอดภัย		6
ทำลายพื้นที่ของกู่ต่อสู้ได้มากที่สุด		4

3.3.1.4.2 การทำคลิปแนะนำชื่อและใส่อันดับตัวละคร ต้องนำภาพนิ่งมาทำให้ไม่มีพื้นหลังให้เป็นรูปที่สามารถใช้งานใน โปรแกรม Adobe premiere proได้อย่างไม่บกพร่อง



ภาพที่ 3.5 ภาพตัวละครที่แก้ไขใน Adobe Illustrator

3.3.1.4.3 การทำคลิปแนะนำชื่อและอันดับตัวละคร นำภาพที่ได้จากการแข้ใจภาพในโปรแกรม Adobe Illustrator มาตัดต่อ และใส่เอฟเฟคต่างๆในโปรแกรมโปรแกรม Adobe After effect ให้สวยงาม



ภาพที่ 3.6 ภาพการสร้างฉากแนะนำตัวละคร

T

3.3.1.5 นำไปตัดต่อในโปรแกรม Adobe Premiere Pro

10

3.3.1.5.1 กัดเลือกวิดีโอ และตัดต่อเฉพาะส่วนที่ต้องการ นำเอาไฟล์ที่ทำทุกอย่างมาจัดรวมกันผ่านโปรแกรม Adobe premiere pro จัดเรียงองก์ประกอบต่างๆและกำหนดของเขตเวลาของวิดีโอให้สมบูรณ์



ภาพที่ 3.7 ภาพที่กัดเลือกฉากวีดีโอและตัดต่อวีดีโอ

STITUTE OF

3.3.1.5.2 ตรวจเช็ค และเรนเดอร์ไฟล์ออกมาเป็นวีดีโอ

เมื่อทำทุกอย่างเสร็จแล้ว ตรวจเช็คโดยดูกถิปวิดีโอที่ทำตั้งแต่แรกจนจบ

้ว่ามีปัญหาอะไรหรือไม่ จากนั้นกี่ทำการเรนเดอร์ไฟล์วิดีโอออกมา หลังจากเรนเดอร์เสร็จก็ลองมา เปิดดูวิดีโอที่เรนเดอร์ออกมาว่ามีปัญหาหรือไม่ ถ้ามีกึกลับไปแก้ไขอีกครั้งในโปรแกรม



ภาพที่ 3.8 ภาพที่เรนเดอร์ไฟล์จากโปแกรม Premiere Pro มาเป็น video

3.3.2 งานที่ได้รับมอบหมายประจำวัน

3.3.2.1 งานบันทึก,ตัดต่อวีดีโอ : โชว์ช่ำทำเซียน บันทึกวีดีโอฉากที่สวยงามในการเล่นเกมส์ของตัวละครแล้วเอาฉากที่ได้มาตัดต่อ วีดีโอในฉากที่สวยงามและนำมารวบรวมเป็น 1 วีดีโอ และก็ใส่เอฟเฟค,เสียงต่างๆที่มีอยู่แล้ว จาก หัวหน้างานใส่ลงไปในวีดีโอและหลังจากนั้นก็ตรวจสอบความถูกต้องก่อนจะส่งมอบงานต่อไป หลังจากนั้นหัวหน้าจะนำเอาวีดีโอที่ทำเสร็จทุกกระบวนการอัพโหลดขึ้นเว็บไซต์ youtube.com



ภาพที่ 3.9 ภาพที่กัดเลือกฉากวีดี โอและใส่เอฟเฟก



ภาพที่ 3.10 ภาพที่ถูกนำเอาไปอัพโหลดเว็บไซต์ youtube.com

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.4.1 วิเคราะห์ข้อมูลเกม Chaos Online

3.4.1.1 วิเคราะห์เชิงการตลาด

เกม Chaos Online เป็นอีกหนึ่งเกมแนว Moba ที่ปัจจุบันคนนิยมและ มีเกมใน รูปแบบ Moba ที่ดังในไทยก่อนข้างมาก จึงมีการแข่งขันสูง พอสมควร เพราะว่าเป็นเกมที่พึ่งมีการ เปิดตัวมาได้ไม่นานนัก เมื่อเทียบกับเกมแนวเดียวกันเกมอื่นๆที่มีคนรู้จักและนิยมเล่นกันมานาน แล้ว ก็อาจจะยังตามหลังอยู่ แต่ว่าเกม Chaos Online ก็ไม่ได้เหมือนเกมแนว Moba เกมอื่นๆอย่าง เดียว จุดแตกต่างที่ดีกว่าก็มีไม่น้อยเหมือนกัน เช่น แนวทางการเล่นที่อาจจะลดขั้นตอนการเล่นที่ ยุ่งยากออกไป ทำให้เล่นได้ง่ายขึ้น ดึงเอาหัวใจสำคัญสำหรับเกมแนว Moba ออกมาให้เด่นขึ้นกว่า เกมอื่นๆ นั้นคือ การ ซื้อของคือจะสามารถซื้ออาวุธที่ไหนก็ได้ไม่มีขอบเขต ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นเกิด ความสนุกสนานมากขึ้น และที่พิเสษมากที่สุดคือ ภาพกราฟฟิกในเกมที่มีความสวยงามมากไม่ว่าจะ เป็นภาพฉาก ตัวละคร แสงสี เอฟเฟ กต่างๆ ซึ่งในอนาคตถือว่าไม่ใช่เรื่องยากที่จะเป็นอีกหนึ่งเกมที่ มีผู้คนหันมาสนใจเล่นกันมาก หากแต่เพียงในช่วงเปิดตัวเกมใหม่ๆจำเป็นจะต้องมีการ ประชาสัมพันธ์ และสิ่งที่ดึงดูดผู้บริโภคได้เป็นอย่างดี

3.4.1.2 วิเคราะห์ด้านเนื้อหา

10

เกม Chaos Online เป็นเกมแนว Moba ที่มีเนื้อหาสนุกสนาน เน้นการต่อสู้ และ อาศัยการเล่นแบบร่วมมือกันเป็นทีม โดยจำเป็นจะต้องมีการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันคอยช่วยเหลือ กัน เพื่อที่จะสามารถกำจัดศัตรู และทำลายเมืองของฝ่ายตรงข้ามได้สำเร็จ ซึ่งถ้าวิเคราะห์ตามเนื้อหา ของเกมแล้ว Chaos Online ก็เหมือนกับเกมอื่นๆทั่วไป คือมีทั้งข้อดีและข้อเสียในเนื้อหาการเล่น เพราะถ้านำเอาส่วนดีๆที่ได้จากการเล่นมาใช้ให้เกิดประโยชน์ก็จะมีประโยชน์มากต่อการดำเนิน ชีวิต ทั้งในด้านการทำงานกันเป็นทีมกับเพื่อน ทั้งเพื่อนที่รู้จักกันอยู่แล้วมาเล่นด้วยกัน หรือการเปิด สังคมใหม่ๆ โดยการรู้จักกับคนอื่นๆผ่านเกม การสามักคี ช่วยเหลือกัน หรือการวางแผนการเล่นที่ สามารถช่วยพัฒนากวามกิดในการเป็นผู้นำ และผู้รับฟังได้ หรือแม้แต่ผลสรุปของเกมในตอนท้าย ว่าใครเป็นผู้แพ้หรือชนะ ก็เป้าสิ่งที่ทำให้เรายอมรับในผลที่ออกมาได้แบบนักกีฬา แต่ถ้าเรานำเอา ส่วนที่ไม่ดีมาเกี่ยวเนื่องกับการใช้ชีวิตประจำวันของเรามากจนเกินไป ก็จะกลายเป็นข้อเสียของเกม ทันที เช่นความรุนแรงในการเล่นเกม ซึ่งถ้าเราไม่ยอมรับในผลของเล่นหรือมีปัญหาขณะเล่น

3.4.2 วิเคราะห์ข้อมูลผู้เล่นเกม

10

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 หรือเป็นช่องทางหนึ่งในการระบายความเกรียดจากปัญหาอื่นๆเช่น ครอบครัว การเรียน เป็น ต้น ซึ่งถ้าเป็นผู้ที่มีอาชีพเป็นเกมเมอร์ สาเหตุในการเล่นเกมก็อาจจะเปลี่ยนแปลง อาจเริ่มมีเรื่องของ ผลการแข่งขัน ธุรกิจ และเงินรางวัลเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย

3.4.2.3 วิเคราะห์ปัญหาที่เกิดจากการเล่นเกมในปัจจุบันของผู้เล่น

ปัจจุบัน คงปฏิเสธไม่ได้ว่าการเล่นเกมออนไลน์นับเป็นอีกหนึ่งสิ่งที่เข้ามาพัวพัน ในชีวิตของเด็กวัยรุ่นแทบทุกคน จนผู้ใหญ่ ครอบครัว และผู้ปกครองคิดว่าเกมออนไลน์ คือปัญหา ใหญ่สำหรับผู้ปกครอง เพราะเด็กบางคนติดเกมจนก่อให้เกิดผลเสียตามมามากมาย เช่น ปัญหาเก็บ ตัวอยู่คนเดียว ไม่พูดจายุ่งเกี่ยวกับคนอื่นๆ รอบข้าง , ปัญหาเด็กติดเกมจนเสียการเรียน เสียการเสีย งาน, ปัญหาเด็กขโมยเงินหนีไปเล่นเกม ไม่ยอมกลับบ้าน , ปัญหายาเสพย์ติดผ่านทางร้านเกม รวม ไปถึงปัญหาการหลอกวงต่างๆ และบัญหาการก่อความรุนแรงอันเนื่องมากจากผลของการเล่นเกม ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถูกเล็งเห็นว่าเป็นปัญหามากสำหรับครอบครัวที่มีการเลี้ยงดูเด็กและวันรุ่น ซึ่งการแก้ไข ปัญหาจำเป็นจะต้องค่อยๆเป็นก่อยๆไป ไม่สามารถที่จะแก้ไขได้ในทันที และจำเป็นต้องช่วยกัน สอดส่องดูแลหลายๆด้าน ทั้งทางครอบครัว สถาบันการศึกษา และไม่ควรใช้อารมณ์ในการตัดสิน กวรเปิดใจรับฟังความคิดเห็นและค่อยๆสอนก่อยๆตักเตือนไป

3.4.3 วิเคราะห์ข้อมูลสื่อสำหรับการประชาสัมพันธ์เกม

3.4.3.2 วิเคราะห์สื่อวิดีโอ Top 10 Player

การสร้างสื่อวิดีโอ เป็นสื่อที่มีการเคลื่อนใหวให้สามารถรับชมได้ประกอบกับ ฉาก ต่อสู้ที่เร้าใจและสนุกสนาน และจะได้เห็นฉากต่อสู้ในมุมมองที่มีการเคลื่อนที่ซึ่งจะแตกต่างไปจาก มุมมองเกมในแบบเดิมๆทีน่าเบื่อเกินไป ซึ่งโครงงานนี้เป็นสื่อมัลติมีเดียที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด ในการสื่อสารให้ผู้คน เกิดความน่าสนใจ แต่มีเนื้อที่ในการเก็บข้อมูลก่อนข้างสูง และจำเป็นต้อง อาศัยเครื่องมือในการทำ งานที่มีการรองรับเป็นอย่างดี และมีประสิทธิภาพ เพราะอาจจะเกิดการ ผิดพลาดในการทำงานได้ ซึ่งการที่สร้างสื่อวิดีโอแนะนำตัวละครขึ้นมานั้น ก็เพื่อต้องการนำเสนอ ภาพกราฟฟิกของเกม ทั้งตัวละคร ฉาก และเอฟเฟ กการต่อสู้ต่างๆ เพื่อช่วยให้ผู้ที่ได้รับชมสามารถ รู้สึกตื่นเต้นสนุกสนานไปกับความบันเทิงของเกม Chaos Online

3.4.3.4 วิเคราะห์ความยากง่ายของสื่อ

10

ในการสร้างสื่อสำหรับ เกมส์เพื่อความบันเทิงและประชาสัมพันธ์นั้น สำหรับตัว ผมแล้วในการทำสื่อวีดี โอนั้นไม่ยากแต่กระบวนการของมันนั้นยากกว่าเช่นจะทำการบันทึกวีดี โอ ต้องผ่านโปรแกรมนั้นโปรแกรมนี้หลายโปรแกรมซึ่งจะทำให้เกิดความสับสนและการจัดวางการ ทำงานไม่ราบรื่นและในสมัยนี้เทคโนโลยีก็กำลังก้าวหน้าไปเรื้อยๆในอนาคตอาจจะมีโปรแกรมแค่ ตัวเดียว แต่สามารถทำได้ทุกอย่างก็ได้ แต่ประเด็นที่สำคัญขึ้นอยู่กับตัวเราต้องรู้จักวางแผน กระบวนการทำงานให้ดี เพราะถ้าวางแผนมาดีการทำงานก็จะง่ายราบรื่นไม่ติดขัดในปัญหาใดๆ

3.4.3.5 วิเคราะห์เชิงป<mark>ริมา</mark>ณในการผล<mark>ิต</mark>สื่อ

ในการสร้างสื่อสำหรับเกมส์เพื่อความบันเทิงและประชาสัมพันธ์นั้น ปริมาณของ ขนาดไฟล์สื่อวีดีโอค่อนข้างใหญ่มากแต่ในปัจจุบันเว็บไซต์ต่างๆรองรับวีดีโอ ขนาดใหญ่ได้สบาย จึงช่วยให้มีช่องทางในการแนะนำข่าวสารและสื่อโฆษณาต่างๆ และในปัจจุบันทางบริษัท Play cyber game ก็ได้ให้ความสำคัญในการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบสื่อวีดีโอออกมาเรื้อยๆ และตำแหน่งเจ้าหน้าที่ตัดต่อวีดีโอ,กราฟฟิก ต่างๆ จะมีบทบาทสำคัญและรอบรับจำนวนเจ้าหน้าที่ เป็นจำนวนมาก

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์ และสรุปผลต่างๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

โครงงานที่ข้าพเจ้าได้จัดทำขึ้นคือ การสร้างสื่อสำหรับประชาสัมพันธ์เกม ซึ่งรายละเอียด ขั้นตอนและผลการดำเนินงานมีดังนี้

4.1.1 สื่อวิดีโอ ประชาสัมพันธ์เกมส์ : Chaos Online Top 10 Player

4.1.1.1 ศึกษาการทำวิดีโอหลายๆแบบของตัวละครฮีโร่ที่มีอยู่ในเว็บต่างๆ ทำการศึกษาวิดีโอต่างๆของตัวละครฮีโร่ที่มีการทำเอาไว้ในเว็บไซต์ youtube.com และ จากไฟล์ที่ทางบริษัทเพลย์ไซเบอร์เกมส์ได้มีการจัดทำเอาไว้อยู่แล้วก็มีพอสมควรสามรถใช้ เป็นตัวอย่างได้ และข้าพเจ้าได้สังเกตุว่ามีการนำเสนออย่างไร รูปแบบไหน ดนตรี การตัดต่อ และ เอฟเฟกต่างๆเป็นอย่างไร จึงจะทำให้ผู้รับชมเกิดความสนใจ และได้ประโยชน์จากการรับชมตัว วิดีโอของเราด้วย

4.1.1.2 ทำการศึกษาเทคนิคการเล่นเกมส์ chaos online และบันทึกวิดีโอ ศึกษารายละเอียดข้อมูลการเล่นของเกมส์ chaos online ทั้งในเรื่องข้อมูลตัวละคร และสกิลต่างๆของตัวละคร จนสามารถเล่นเกมส์ได้และเข้าใจวิธีการเล่นพอสมควร จากนั้นจึงทำ การบันทึกภาพวิดีโอ Replay หรือวิดีโอย้อนหลัง ของคนที่เล่นเกมส์เก่งๆ เพื่อเก็บภาพที่ต้องการจะ นำเสนอออกมาให้ได้มาก<mark>ที่สุด</mark>ตามที่ข้าพเจ้าต้องการ

4.1.1.3 ตัดต่อในโปรแกรม และใส่เอฟเฟคประกอบ นำไฟล์วิดีโอที่ได้จากการบันทึก มาตัดต่อในโปรแกรม adobe premiere pro และ ใส่เอฟเฟคประกอบ โดยเอฟเฟคนั้นจัดทำในโปรแกรม adobe after effects เมื่อได้เอฟเฟคที่ต้องการ แล้วก็จัดทำวีดีโอแนะนำชื่อของตัวละครและก็ฉากไตเติ้ลเข้าวีดีโอ หลังจากนั้นจึงนำไปตัดต่อ รวมกันในโปรแกรม premiere pro อีกครั้ง



ภาพที่ 4.1 ภาพที่ถูกนำเอาไปอัพโหลดเว็บไซต์ youtube.com

4.1.3.5 นำไฟล์ที่เสร็จสมบูรณ์จัดส่งแก่พนักงานฝ่านกราฟฟิก หลังจากจัดทำเสร็จสมบูรณ์ก็นำไฟล์วิดีโอส่งมอบให้แก่พนักงานที่ปรึกษาฝ่าย กราฟฟิก เพื่อบางทีอาจจะเป็นประโยชน์ให้แก่ บริษัทเพลย์ใซเบอร์เกมส์ ในอนาคตได้และในส่วน ของข้าพเจ้าก็ได้อัพโหลดในเว็บไซต์ youtube.com ส่วนตัวเพื่อเป็นสื่อเพื่อความบันเทิงและ ประชาสัมพันธ์ไม่มากก็น้อยให้ทางบริษัทเพลย์ใซเบอร์เกมส์เพื่อตอบแทนที่ให้โอกาสข้าพเจ้าได้ ฝึกงานในครั้งนี้

4.1.2 งานที่ได้รับม<mark>อบหมายทั่ว</mark>ไป

115

4.1.2.1 ผลการค<mark>ำเนิน</mark>งานของการจัดทำงานบันทึก,ตัดต่อวีดีโอ : โชว์ช่ำทำเซียน บันทึกวีดีโอฉากที่สวยงามในการเล่นเกมส์ของตัวละครแล้วเอาฉากที่ได้มาตัดต่อ วีดีโอในฉากที่สวยงามและนำมารวบรวมเป็น 1 วีดีโอ และก็ใส่เอฟเฟค,เสียงต่างๆที่มีอยู่แล้ว จาก หัวหน้างานใส่ลงไปในวีดีโอและหลังจากนั้นก็ตรวจสอบความถูกต้องก่อนจะส่งมอบงานต่อไป หลังจากนั้นหัวหน้าจะนำเอาวีดีโอที่ทำเสร็จทุกกระบวนการอัพโหลดขึ้นเว็บไซต์ youtube.com



ภาพที่ 4.2 ภาพที่ถูกนำเอาไปอัพโหลดเว็บไซต์ youtube.com

T

VSTITUTE OF

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.2.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการสร้างสื่อเพื่อประชาสัมพันธ์เกม Chaos Online

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับตัวเกมส์ chaos online และ เกมส์แนว MOBA ชื่อดัง อีกหลายๆตัวเกมส์ ซึ่งได้กล่าวไปและในบทที่ 3 ซึ่งได้บอกถึงความสำคัญในการประชาสัมพันธ์ ของเกมแนว MOBA ว่าส่งผลกระทบต่อธุรกิจและการคงอยู่ของตัวเกมส์มากแค่ไหน จึงจำเป็นที่ จะต้องใช้สื่อเข้ามาช่วยในการประชาสัมพันธ์เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับการประชาสัมพันธ์มาก ยิ่งขึ้น ซึ่งจากสื่อที่ได้เลือกใช้สื่อวิดีโอ Chaos online Top 10 Player ซึ่งสื่อเหล่านี้เป็นสื่อที่มีความ น่าสนใจในตัว รับสารง่าย และสร้างความคุ้นเคยกับตัวเกมส์และตัวละครในเกมส์ให้แก่ผู้รับ ข่าวสารได้มาก

ตารางที่ 4.1 ตารางแสดงข้อดีและข้อเสียของสื่อประชาสัมพันธ์เกม

โครงงานสื่อประสัมพันธ์เกม	ข้อดี	ข้อเสีย
สื่อวิดีโอ Chaos online Top 10	รับสื่อได้อย่างเต็มที่ผ่านการ	ใช้เนื้อที่ในการเก็บข้อมูลเยอะ
Player	เคลื่อนใหวของภาพ เสียง ทำ	
	ให้เข้าใจง่าย	L.
	มีการนำเสนอภาพความสนุก	ใช้เวลาในการเรียนรู้จัดทำ
	ของตัวละครจริงๆ ทำให้ผู้อื่น	ก่อนข้างนาน
	ได้รับชมแล้วอยากเล่น	
	<mark>สามารถรับชม</mark> ได้หลากหลาย	<mark>ค</mark> อมพิวเตอร์และเครื่องมือใน
	ช่องทาง <mark>ผ่านอินเต</mark> อร์เน <mark>็ท</mark> และ	<mark>ก</mark> ารจัดทำต้องรองรับ มาเป็น
	อุปกรณ์ <mark>ที่</mark> รองรับต่างๆ เช่น	<mark>อ</mark> ย่างดีไม่เช่นนั้นจะทำให้เกิด
	โทรศัพ <mark>ท์</mark> มือถือ	<mark>ก</mark> ารค้างระหว่างการทำได้
	ช่วยท <mark>ำให้รู้จ</mark> ักตัวละค <mark>รแ</mark> ละ	<mark>ในก</mark> ารเคลื่อนย้ายชิ้นงาน
	แนวทางการเล่นไม่มากกี้น้อย	จำเป็นต้องนำไฟล์ต้นฉบับไป
		พร้อมๆกันด้วย

47

4.2.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนงานที่ได้รับมอบหมายประจำวัน

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับรายละเอียดต่างๆที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของเกมส์ ทั้ง ปัจจัยแวคล้อม และปัจจัยส่วนตัว ทำให้ทราบถึงสาเหตุและที่มาในการเล่นเกมของคนส่วนมากว่า เกิดมาจากความชอบ ความสนุก และต้องการพักผ่อนจากปัญหาต่างๆที่เข้ามา ซึ่งสามารถนำมาใช้ ได้ในการทำงานออกแบบ หรือทคสอบเกมได้ ซึ่งเมื่อเรารู้พื้นฐานของคนที่ชื่นชอบเกี่ยวกับสิ่ง เหล่านี้ ในการออกแบบหรือจัดทำสิ่งใดขึ้นมา ก็จะสามารถเข้าถึงกลุ่มคนที่ชื่นชอบในตัวเกมได้มาก ขึ้น

4.3 วิจารณ์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์และจุดมุ่งหมายการ ปฏิบัติงานและการจัดทำโครงการ

หลังจากสร้างสื่อเพื่อความบันเทิงและประชาสัมพันธ์เกมส์ขึ้นมา แล้ววิเคราะห์และ เปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งถือว่าได้ผลลัพธ์ออกมาเป็นที่น่าพึงพอใจใน ระดับหนึ่ง โดยสามารถวิเคราะห์และเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์ ตามตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 ตารางเปรียบเทียบระหว่างวัตถุประสงค์และผลที่ได้รับของโครงงาน

หัวข้องาน	วัตถุประสงค์	ผลที่ได้รับ
การสร้างสื่อเพื่อประชาสัมพันธ์เกมส์	เพื่อแ สดง ตัวละคร	ผู้ที่ได้รับชมคลิปเข้าใจการเล่นในตัวละคร
สื่อวิดีโอ Chaos online Top 10	ทักษะ ต่างๆ และฉาก	มากขึ้นและสนุกไปกับฉากต่อสู้ที่สวยงาม
Player	ต่อสู้ ของตัวละครที่	<mark>ของตัวเกม</mark> ส์และได้เห็นตัวอย่างทักษะของคน
	สวยงา <mark>มในเก</mark> ม Chaos	เก่ <mark>งๆมีฝ</mark> ีมือที่แสดงการเล่นได้สวยงามและ
-	Onlin <mark>e</mark> ให้เป็นที่รู้จัก	น่า <mark>สนใ</mark> จซึ่งจะเป็นประโยชน์ไม่มากก็น้อยต่อ
	มากยิ่ง <mark>ขึ</mark> ้นขึ้น	ผู้ที่ ได้รั บชม

VSTITUTE O

ตารางที่ 4.3 ตารางเปรียบเทียบระหว่างวัตถุประสงก์และผลที่ได้รับของงานประจำวัน

หัวข้องาน	วัตถุประสงค์	ผลที่ได้รับ
งานที่ได้รับมอบหมายประจำวัน	บันทึกวีดีโอฉากที่สวยงามในการ	ได้ฝึกฝนความสามารถในการ ใช้
งานบันทึก ,ตัดต่อวีดีโอ : โชว์ช่ำ	เล่นเกมส์ของตัวละครแล้วเอาฉากที่	โปรแกรมตัดต่อและ โปรแกรม
ทำเซียน	ใด้มาตัดต่อวีดีโอในฉากที่สวยงาม และนำมารวบรวมเป็น 1 วีดีโอ และ	อื่นๆที่ได้เรียนมาให้เกิด ประโยชน์และได้เรียนร้ในสิ่ง
A A	ก็ใส่เอฟเฟค,เสียงต่างๆ	ใหม่ๆเพื่อพัฒนาความสามารถ ของเราได้มากยิ่งขึ้น
		S

WSTITUTE OF TECH

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินโครงงาน

จากการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาที่บริษัทเพลย์ใซเบอร์เกมส์จำกัด ในตำแหน่งงาน Graphic ระยะเวลารวมทั้งสิ้น 2 เดือน สรุปผลได้ดังรายละเอียดทั้งสิ้นดังนี้

5.1.1 โครงงาน สื่อประชาสัมพันธ์เกมส์ Chaos Online

จากการจัดทำสื่อวิดีโอ chaos online Top 10 Player ซึ่งเป็นวิดีโอการจัดอับดับความเก่ง และความสามารถของผู้เล่น ผลงานที่ได้จัดทำขึ้นมีทั้งหมด 1 วิดีโอ ความยาววิดีโอ 5.03 นาที และ ได้ถูกนำไปอัพโหลดขึ้นเว็บไซต์ youtube.com ช่องวิดีโอส่วนตัวของผม ที่เผยแพร่ให้ผู้ชมทั่วไปได้ ดูสื่อประชาสัมพันธ์นี้ โดยผลสรุปออกมาก็คือ มีผู้ คนเข้ามารับชม วิดีโอ จนยอดการรับชมเพิ่มขึ้น และวิดีโอ chaos online Top 10 Player นี้ยังเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่ได้รับชมวีดีโอ และทางบริษัท Play cyber game ที่ได้ผลประโยชน์จากสื่อวีดีโอนี้อีกด้วย

5.1.2 งานที่ได้รับมอบหมายประจำวัน

ในส่วนงานที่ได้รับมอบหมายประจำวัน ข้าพเจ้าได้มีส่วนร่วมในการช่วยงานของบริษัทอยู่ บ้างในเรื่องของฝ่ายกราฟฟิก เช่นการตัดต่อวีดีโอ ลงเว็บไซต์ youtube.com ของบริษัทไซเบอร์เกมส์ เพื่อประชาสัมพันธ์เกม chaos online อีกด้วย ซึ่งผลงานต่างๆที่ได้จัดทำขึ้นและถูกนำไปใช้ ถือว่าได้ ผลลัพธ์ที่ดี สามารถผ่านก<mark>ารใช้</mark>งานไปได้ตรงตามที่หัวหน้างานต้องการ

5.1.3 ทักษะและเทคนิคที่ได้รับจากการฝึกงาน ณ บริษัทเพลย์ไซเบอร์เกมส์ จำกัด

ในการฝึกงาน ณ บริษัทเพลย์ใซเบอร์เกมส์ ในฝ่าย กราฟฟิกดีไซน์ ทำให้ข้าพเจ้าได้นำเอา ความรู้ต่างๆที่ได้ศึกษามาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการทำงาน นอกจากนี้ยังได้เรียนรู้หลายสิ่งหลาย อย่างเพิ่มเติมทั้งทักษะ เทคนิค รวมทั้งความรู้จากทางบริษัทอีกด้วย

5.1.3.1 Adobe Premiere pro

ในการทำงานฝ่ายกราฟฟิกดีไซน์ ได้มีโอกาสทำโครงงานสื่อเพื่อความบันเทิงและ ประชาสัมพันธ์เกมคือ สื่อวิดีโอ chaos online Top 10 Player ซึ่งได้มีโอกาสลองใช้งานโปแกรม Adobe Premiere Pro เป็นครั้งแรก โดยได้รับความกรุณาจากพี่ๆฝ่ายกราฟฟิกของบริษัทเพลย์ไซ เบอร์เกมส์ช่วยแนะนำและคอยสอนเทคนิคในการใช้งานให้ ทั้งการตัดต่อภาพจากโปรแกรมอื่นๆ เข้ามาใส่ในโปรแกรม Adobe Premiere Pro, การตัดต่อกลิปให้ได้ในช่วงที่เราต้องการ การตัดต่อ เสียง เช่น การเปิดหรือปิดช่องเสียงในส่วนที่เราต้องการ และอื่นๆอีกมาก ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อตัว ข้าพเจ้าที่ได้ไปฝึกงานครั้งนี้มากๆ

5.1.3.2 Adobe After Effects

110

ในการทำงานฝ่ายกราฟฟิกดีไซน์ ได้มีโอกาสทำโครงงานสื่อเพื่อความบันเทิงและ ประชาสัมพันธ์เกมคือ สื่อวิดีโอ chaos online Top 10 Player นอกจากจะใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro แล้ว ยังจำเป็นต้องใช้ Adobe After Effects อีกด้วย ซึ่งโปรแกรมนี้ได้เคยใช้มาบ้าง แล้วจากที่ร่ำเรียนมา แต่ก็ได้รับการสอนเทคนิคในการทำเพิ่มขึ้นจากทีมงานฝ่ายกราฟฟิกซึ่งเป็น ความประทับใจในผลงานของตนเองมากขึ้นและมีประโยชน์ต่อทางบริษัทอีกด้วย

5.1.3.3 Adobe Photoshop

ในการฝึ<mark>กงาน</mark>นี้ได้มีโอก<mark>า</mark>สได้ไช้โปรแกรมนี้บ้างแต่ไม่เยอะมาก แต่มันก็จำเป็นที่ จะต้องใช้งานมาก และได้รื้อฟื้นกวามรู้ที่ได้ร่ำเรียนมา จึงเป็นประโยชน์อย่างยิ่งกับโกรงงานและ งานที่ได้รับมอบหมายมา และสามารถพัฒนาฝีมือเพิ่มขึ้นไปอีก

5.2 แนวทางแก้ไขปัญหา

- ถ้าเครื่องคอมเกิดอาการค้างหรือโปรแกรมช้า เราควรจะหาอุปกรณ์ที่มีคุณภาพมากกว่า ของที่บริษัท(ถ้ามี) แต่ถ้าไม่มีควรพยายามไม่เปิดโปรแกรมเยอะและต้องใจเย็นๆ
- บางโปรแกรมถ้าเราไม่เคยใช้มาก่อน เราก็ควรจะแข้ไขโดย ศึกษาโปรแกรมต่างๆมาก่อน เพื่อเวลาทำงานจริงจะได้ง่ายขึ้น
- ต้องใช้โปรแกรมเยอะในการการทำงาน เราควรจะแข้ไขโดย ต้องใจเย็นในการทำงานและ ต้องจัดรูปแบบการทำงานของตัวเรา
- ถ้าเกิดอาการเครียดและคิดงานไม่ออก ปัญหานี้กวรจะแก้ไขด้วยการ หากิจกรรมอื่นๆมา ช่วย เพื่อที่ตัวเราจะได้ไม่เกรียดกับการทำงาน

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

(

- ถ้ามีโอกาสได้ทำงานแบบนี้อีกในอนาคตอยากจะแยกหมวดหมู่จุดประสงค์ของงาน เช่น TOP 10 คนนิยมเล่นตัวละครมากที่สุด , TOP 10 ตัวละครตามสายต่อสู้ , รวมฉากตลก และอื่นๆอีกมากมาย
- เกรื่องคอมพิวเตอร์ของบริษัทกวรจะมีประสิทธิภาพที่สูงกว่านี้หรือถ้านักศึกษามี โน๊ตบุ๊คหรือคอมพิวเตอร์ที่ดีกว่า ก็กวรนำมาใช้งานแทน
- ควรศึกษาโปรแกรมต่างๆมาก่อนเพื่อเวลาทำงานจริงจะใช้งานง่ายขึ้นเยอะ
- 4. ควรใจเย็นกับการ<mark>ทำงา</mark>นและต้อง<mark>ว</mark>างแผนการทำ<mark>ง</mark>านที่คื
- 5. หากิจกรรมอื่นๆม<mark>าช่ว</mark>ย เพื่อที่ตัวเ<mark>ร</mark>าจะได้ไม่เครียดกับก<mark>ารทำ</mark>งาน

STITUTE OV

เอกสารอ้างอิง

- BEEN AROUND TRAVEL, CONTECT FORM [Online], Available : http://www.set.or.th/th/about/overview/history_p1.html [2557,พฤษภาคม, 15]
- [2] ASIASOFT, ธุรกิจของบริษัท [Online], Available : http://as-th.listedcompany
 .com/company_business.html [2557,พฤษภาคม 15]
- [3] PlayCyberGames, PlayCyberGames [Online], Available : https://www.facebook.
 com/PlayCyberGames?fref=ts [2557,พฤษภาคม 15]
- [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 [2557,พฤษภาคม 15]
- [5] ครูปกรณ์กฤช กันทะเลิศ, คู่มือการใช้งานโปรแกรม Ilustrator cs6 [Online], Available : https://pakornkrits.wordpress.com/tag/%E0%B8%84%E0%B8%B9%E0%B9%88%E0% B8%A1%E0%B8%B7%E0%B8%AD-illustrator-cs6/ [2557,พฤษภาคม 15]

[6] Style Box, สอนเทคนิควิธีใช้งาน Adobe Hustrator [Online], Available http://www.istylebox.com/illust%20tutorial1.html [2557,พฤษภาคม 15]

 [7] it-guides, ทำความรู้จักโปรแกรม PHOTOSHOP [Online], Available : http://itguides.com/training-a-tutorial/photoshop/about-adobe-photoshop [2557,พฤษภาคม 15]

- [8] รอบรู้เรื่องโมบาย, ประวัติ Adobe Photoshop [Online], Available : http://www.compactdslr.com/index.php/adobe-photoshop-tutorial/199-adobe-photoshop-history
 [2557,พฤษภาคม 15]
- [9] nuffnang, มารู้จักกับโปรแกรม Adobe Premiere Pro [Online], Available http://returnwind.exteen.com/20110713/premiere-pro [2557,พฤษภาคม 15]
- [10] Peterae15, ตัดต่อวิดีโอมืออาชีพด้วย Adobe Premiere Pro [Online], Available : http://www.youtube.com/watch?v=VgLjj52Mebk [2557,พฤษภาคม 15]
- [11] Super ake, จะเปลี่ยนคีย่เสียงครับใช้โปรแกรมอะไรง่ายอะ [Online], Available : http://www.upmaxclub.com/board?topic=1152.0 [2557,พฤษภาคม 15]
- [12] nuffnang, มาทำความรู้จักกับโปรแกรม Adobe After Effects [Online], Available :
 http://returnwind.exteen.com/20110713/after-effects [2557,พฤษภาคม 15]
- [13] yod chandhiraj, สอนใช้ After Effect CS6 เบื้องต้น [Online], Available : http://www.youtube.com/watch?v=X0s1v05ljQM [2557,พฤษภาคม 15]
- [14] Sketchdreamable, PAINT tool SAI~~โปรแกรม & ทริค(เมาส์หนูสู้ตาย)[SD] [Online], Available : http://www.roigoo.com/board/index.php?topic=4903.0 [2557,พฤษภาคม 15]
- [15] rawadee noowong, การใช้โปรแกรม bandicam [Online], Available : http://isgodayday
 .blogspot.com/2013/07/bandicam.html [2557,พฤษภาคม 15]



ภาคผนวก ก

ក្ខភ័មន៍ ភូនិមន៍ ភូនិ

การตั้งค่า Adobe Premiere Pro & Adobe After Effects

VSTITUTE OV

การตั้งค่า video สำหรับ Adobe Premiere Pro

ขั้นตอนที่ 1

เปิดโปรแกรม Adobe Premiere Pro ขึ้นมาแล้วเลือก new project



ภาพที่ ก.1 หน้าเริ่มต้นเมื่อเราเข้าสู่ โปรแกรม

ขั้นตอนที่ 2

TC

ทำการตั้งก่า format ต่างๆตามที่เราต้องการ และ ตั้งก่าการ save file project ได้โดยใน ตัวอย่างทำการตั้งก่าวิดีโอเป็น timecode set audio เป็น audio simple และ capture เป็น HDV

New Project	x
General Scratch Disks	
Video Rendering and Playback	
Renderer: Mercury Playback: Engine Software Only	
Video	
Display Format: Timecode	
Audio	
Display Format: Audio Samples 🔹	
Capture	
Capture Format: HDV	
Location: D:\Guide Heroes\Dullahan 🔹 Browse	5
Name: Untitled OK Cance	

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

TC

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

w Seguence	
w sequence	
Sequence Presets S	iettings Tracks
Editing Mode:	
Timebase:	29.97 frames/second
Video	
Frame Size:	1920 horizontal 1080 vertical 16:9
Pixel Aspect Ratio:	Square Pixels (1.0)
Fields:	Upper Field First
Display Format:	30fos Drop-Frame Timecode
Audio	
Sample Rate:	48000 Hz
Display Format:	Audio Samples
Vidao Provinum	
Preview File Format:	P2 1080i-1080p 50Hz DVCPROHD Configure-
Coder:	
codec.	
	Reset
Height:	
Maximum Bit Dept	th 🗹 Maximum Render Quality
Save Preset	
equence Name: Sequence	ze 01
	OK Cancel

ร**ูปที่ ก.4** การตั้งค่ารา<mark>ย</mark>ละเอียด<mark>ของวิดี</mark> โอใน<mark>หน้า</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 ที่เราจะทำขึ้นมาโคยทำการตั้งค่า ขนาด video และระยะเวลาของ video ส่วนของ Start time & Duration

Co	mposition Settings	11	12		×
	Compositio	n Name: Con	np 1	- <u></u>	<u> </u>
	Basic Advance	d T			
	Preset:	Custom			i 1 A
	Width:				
	Height:		Lock Aspect Ratio t	o 16:9 (1.78)	
	Pixel Aspect Ratio:	Square Pixel		▼ Frame 16:9 (1	Aspect Ratio: .78)
	Frame Rate:	30	▼ frames per s	econd Drop Fra	
	Resolution:	Half	▼ 960 x 540, 2.	0 MB per 8bpc frame	
	Start Timecode:	0:00:00:00	is 0:00:00:00 Base		
	Duration:	0:00:20:00	is 0:00:20:00 Base	30	
	Background Color:	Z	Black		
				ОК	Cancel

รูป<mark>ที่ ก.5</mark> การตั้งค่าร<mark>ายละเอีย</mark>คของ<mark>วิ</mark>ดีโอใ<mark>นหน้</mark>า Basic
ภาคผนวก ข

ุ กุ กุ โ น โ ล ฮ ั ํ 'n ะ

การ Render ใน Adobe Premiere Pro & Adobe After Effects

VSTITUTE OV

การ render video สำหรับ Adobe Premiere Pro

10

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



ร**ูปที่ ข.1 <mark>การต</mark>ั้งค่ารายละ<mark>เอี</mark>ยดของวิดีโอเ</mark>พื่อลด<mark>ทอน</mark>พื้นที่เก็บไฟล์**

STITUTE OF

การ render video สำหรับ Adobe After After Effect

ขั้นตอนที่ 1

TC

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



รูปที่ ข.2 การตั้งก่ารายละเอียดในการ export file ไปยังสถานที่ที่ต้องการ

ขั้นตอนที่ 2

T

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



รูปที่ ข.3 การตั้งค่ารายละเอียดในการไม่เอาพื้นหลังของวิดีโอ

ประวัติผู้จัดทำโครงงาน

ชื่อ – สกุล	นาย ภูบดินทร์ พงษ์สิงห์
วัน เดือน ปีเกิด	9 ตุลาคม 2534
ประวัติการศึกษา	
ระดับประถมศึกษา	ประถมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2546
ระดับมัธยมศึกษา	โรงเรียนดอนบอส โกวิทยา มัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2552 โรงเรียนปทุมคงกา
ระดับอุดมศึกษา	คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ พ.ศ. 2556
	สถาบันเทกโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น
ุ ทุนการศึกษา	- ใม่มี -
ประวัติการฝึกอบรม	- ไม่มี -

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์ - ไม่มี -