

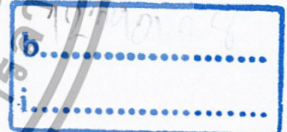
การออกแบบ INTERACTIVE MULTIMEDIA เรื่อง มือใหม่ไปโตเกียว  
INTERACTIVE MULTIMEDIA DESIGN “TOKYO GUIDE FOR  
BEGINNER”



T120665

นางสาวชนม์นิภา พูลสินบุรณะกุล

เลขหมู่.....  
เลขทะเบียน.....120665  
วัน, เดือน, ปี 22 มี.ค. 2555



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิตศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2553 -54

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบ INTERACTIVE MULTIMEDIA เรื่อง มือใหม่ ไปโตเกียว  
INTERACTIVE MULTIMEDIA DESIGN “TOKYO GUIDE FOR BEGINNER”



คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชานิตศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....วันที่ 24 ธันวาคม 2554  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เสริมสุข เขียรสุนทร)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### กิตติกรรมประกาศ

ศิลปะนั้นขึ้นนี้ไม่อาจสำเร็จลุล่วงได้ หากไม่มีบุคคลต่างๆ คอยให้คำปรึกษา ให้กำลังใจ และความช่วยเหลือ ในการปรับปรุงผลงานจนเป็นที่สำเร็จ

ขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ เสริมสุข เรียรสุนทร, อาจารย์เสาวภา พงษ์คุณากร และ อาจารย์พรรณศรี ชูอารยะประทีป ที่ให้คำปรึกษาที่มีค่า และแนวทางในการคิด การดำเนินงานจนศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอบพระคุณครอบครัว สำหรับความห่วงใยและกำลังใจในการทำงาน

ขอบคุณเพื่อนๆในเทศศิลป์ สำหรับคำแนะนำ ความช่วยเหลือ และกำลังใจที่ดี

ขอบคุณสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังที่มอบโอกาสทางการศึกษา และประสิทธิ์ประสาทความรู้แก่ข้าพเจ้า ตลอดระยะเวลา 4 ปี



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## คำนำ

ในปัจจุบัน คนไทยไปต่างประเทศกันจนเป็นเรื่องปกติ ไม่ว่าจะไปเที่ยว ทำงาน หรือ เรียน และประเทศยอดนิยมคงไม่พ้นประเทศญี่ปุ่น “โตเกียว” เมืองหลวงที่แม้จะอัดแน่นไปด้วยเทคโนโลยีมากมายในชีวิตประจำวัน แต่ก็ยังคงเอกลักษณ์และวัฒนธรรม จึงไม่น่าแปลกใจเลยที่โตเกียวถือเป็นเมืองที่ใครหลายคนปรารถนาอยากไปสักครั้ง เนื่องจากเต็มไปด้วยสิ่งน่าสนใจต่างๆมากมาย

ด้วยเหตุนี้ การออกแบบ Interactive Multimedia เรื่อง “มือใหม่ ไปโตเกียว” จึงเกิดขึ้น และมีวัตถุประสงค์ในการจัดทำเพื่อเสนอข้อมูลจำเป็นสำหรับการไปโตเกียวครั้งแรกในรูปแบบที่ไม่ใช่หนังสืออย่างที่คุ้นเคย รับผิดชอบต่อสังคมที่คนหันมาบริโภคสื่อทางคอมพิวเตอร์มากกว่าหนังสือ ทั้งยังเข้าถึงได้ง่ายเหมาะกับกลุ่มเป้าหมายที่มีอายุ 18-35 ปี ซึ่งผู้ออกแบบได้รวบรวมเรื่องราวที่น่าสนใจ และจำเป็นสำหรับมือใหม่ทั้งหลาย เพื่อให้การไปโตเกียวครั้งแรกเต็มไปด้วยความประทับใจ

หากมีข้อผิดพลาดประการใด ขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย

ชนรณิภา พูนสินบูรณะกุล

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
คำนำ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพประกอบ	ฉ
บทที่	
1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของ โครงการ	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
ขอบเขตของโครงการ	1
แนวทางในการบรรลุเป้าหมาย	1
2 โดเกียว	3
ประวัติศาสตร์	3
ข้อมูลจำเป็น	4
การเดินทางโดยรถไฟในเมืองโดเกียว	6
สภาพอากาศและการแต่งตัว	13
ที่พัก	17
สถานที่ท่องเที่ยว	22
3 การรวบรวมข้อมูล	28
ความหมายของสื่อมัลติมีเดีย	28
ความหมายของ Interactive Multimedia	30
ความเป็นมาของมัลติมีเดีย	31
โปรแกรม Adobe Flash	33
การออกแบบ Interactive Multimedia ในปัจจุบัน	33

	หน้า
4 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น	35
กำหนดกลุ่มเป้าหมายของโครงการ	35
แนวคิดในการออกแบบ	37
กำหนดขอบเขตของเนื้อหา	38
5 ขั้นตอนการทำงาน	39
ส่วนประกอบของชิ้นงาน	39
Character Design	40
Main Menu	43
Icon Design	48
6 ผลงานจริง	50
7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	57
บรรณานุกรม	58
ประวัติผู้วิจัย	59

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1.1 โทกุงะวะ อิเอะยะสึ	3
1.2 ตราประจำจังหวัด โตเกียว	4
1.3 ธนบัตรและเหรียญสกุลเยน	5
1.4 แผนที่รถไฟใต้ดินของญี่ปุ่น	6
1.5 รถไฟสายยะมะ โนะเตะ	7
1.6 แผนที่รถไฟสายยะมะ โนะเตะ	8
1.7 Tokunai pass	9
1.8 Toei one day Economy Pass	10
1.9 Tokyo Metro one day open ticket	10
1.10 Tokyo Free Kippu	11
1.11 Suica Card	11
1.12 เครื่องขายตั๋วอัตโนมัติ	12
1.13 การแต่งกายชุดกิโบริ	14
1.14 การแต่งกายชุดคูร็อน	15
1.15 การแต่งกายชุดกิโบริ	16
1.16 การแต่งกายชุดฮานาว	17
1.17 ที่พักแบบตะวันตก	18
1.18 Ryokan	19
1.19 Onsen	20
1.20 Shukubo	21
1.21 พระราชวังอิมพีเรียล	22
1.22 Tokyo Tower	23
1.23 สถานีรถไฟโตเกียว	24
1.24 สวนสาธารณะอุเอะโนะ	25
1.25 โอไดบะ	26
1.26 ชิบูยะ	26

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
1.27 วัดอะชะกะกุชะ	27
2.1 Interactive Multimedia ไหว้พระ ๘ วัด	34
3.1 ตัวอย่างภาพประกอบ เกมส์ใน face book	37
3.2 Site Map	38
4.1 reference สำหรับออกแบบকার์แรคเตอร์	40
4.2 ออกแบบคาร์แรคเตอร์ครั้งที่1	41
4.3 ออกแบบคาร์แรคเตอร์ครั้งที่2	41
4.4 ผลออกแบบคาร์แรคเตอร์	42
4.5 reference ร้านหนังสือ	43
4.6 ออกแบบร้านหนังสือ	43
4.7 reference สถานีรถไฟ	44
4.8 สถานีรถไฟ	44
4.9 reference ร้านเสื้อผ้า	45
4.10 ร้านเสื้อผ้า	45
4.11 reference โรงแรมญี่ปุ่น	46
4.12 โรงแรมญี่ปุ่น	46
4.13 reference โตเกียว ทาวเวอร์	47
4.14 สวนสาธารณะ และ โตเกียว ทาวเวอร์	47
4.15 reference ในการออกแบบไอคอน	48
4.16 แบบร่างไอคอน	48
4.16 ไอคอนที่ออกแบบ	49
5.1 หน้า Opening Title ที่เสร็จสมบูรณ์	50
5.2 หน้า Main Menu ที่เสร็จสมบูรณ์	51
5.3 หน้า Main Menu ในรูปแบบแสดงชื่อหัวข้อ	51
5.4 หน้า ข้อมูลจำเป็น ที่เสร็จสมบูรณ์	52
5.5 หน้า ชื่อตัวรถไฟ ที่เสร็จสมบูรณ์	53
5.6 หน้า แต่งตัวตามฤดูกาลที่เสร็จสมบูรณ์	54

ภาพที่	หน้า
5.7 หน้า ที่ปักแบบญี่ปุ่นที่เสร็จสมบูรณ์	55
5.8 หน้า ที่ยวทั่วกรุงโตเกียว เสร็จสมบูรณ์	56



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ในปัจจุบัน คนไทยไปต่างประเทศกันจนเป็นเรื่องปกติ ไม่ว่าจะไปเที่ยว ทำงาน หรือ เรียน และประเทศยอดนิยมคงไม่พ้นประเทศญี่ปุ่น “โตเกียว” เมืองหลวงที่แม้จะอัดแน่นไปด้วยเทคโนโลยีมากมายในชีวิตประจำวัน แต่ก็ยังคงเอกลักษณ์และวัฒนธรรม จึงไม่น่าแปลกใจเลยที่โตเกียวถือเป็นเมืองที่ใครหลายคนปรารถนาอยากไปสักครั้ง เนื่องจากเต็มไปด้วยสิ่งน่าสนใจต่างๆมากมาย

ไปโตเกียวครั้งแรกด้วยตัวเองเป็นเรื่องไม่ยากอย่างที่คิด สำหรับใครที่ชอบความสะดวกก็สามารถเลือกที่จะไปกับทัวร์ แต่ถ้าใครอยากลองหาประสบการณ์ไปโตเกียวด้วยตัวเอง หรือกับเพื่อน หรือกับครอบครัวแบบลุยกันเอง ก็ต้องเตรียมตัวในเรื่องต่างๆให้พร้อม เพื่อรับมือกับความแปลกใหม่ที่จะเข้ามาและทำให้การไปโตเกียวครั้งแรกเต็มไปด้วยความประทับใจ

#### วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.ศึกษาการออกแบบและการสร้างงาน Interactive Multimedia
- 2.เพื่อให้ความรู้แก่ผู้ที่สนใจเดินทางไปโตเกียว ในรูปแบบที่ทันสมัยกว่าเดิม

#### ขอบเขตของโครงการ

Interactive Multimedia ประกอบไปด้วย

-ภาพประกอบร้านต่างๆที่ให้แทนหัวข้อหลัก เป็นลิงค์กดเปลี่ยนหน้า เช่น ร้านหนังสือ  
แทนหัวข้อ ข้อมูลจำเป็นอย่าง คำศัพท์ สกุลเงิน เป็นต้น

-Icon สำหรับหัวข้อย่อย

-Flash Animation

#### แนวทางในการบรรลุเป้าหมาย

- 1.รวบรวมข้อมูล
  - เนื้อเรื่อง

-การออกแบบคาร์แรคเตอร์ และภาพประกอบ

-การออกแบบและเทคนิคการสร้าง Interactive Multimedia

## 2.วิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น

-กำหนดแนวทางการออกแบบ โคนใช้ Theme ที่มีความสดใส โดยใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์

## 3.ขั้นตอนการออกแบบ

-สร้าง Site map และกำหนดเรื่องราวของแต่ละหน้า

-Sketch แบบร่าง

-ปฏิบัติงานจริง โดยใช้ข้อมูลและ Sketch ที่เตรียมไว้มาสร้างงานจริงด้วยโปรแกรมที่เกี่ยวข้อง เช่น Photoshop , Adobe Flash และอื่นๆตามความเหมาะสม

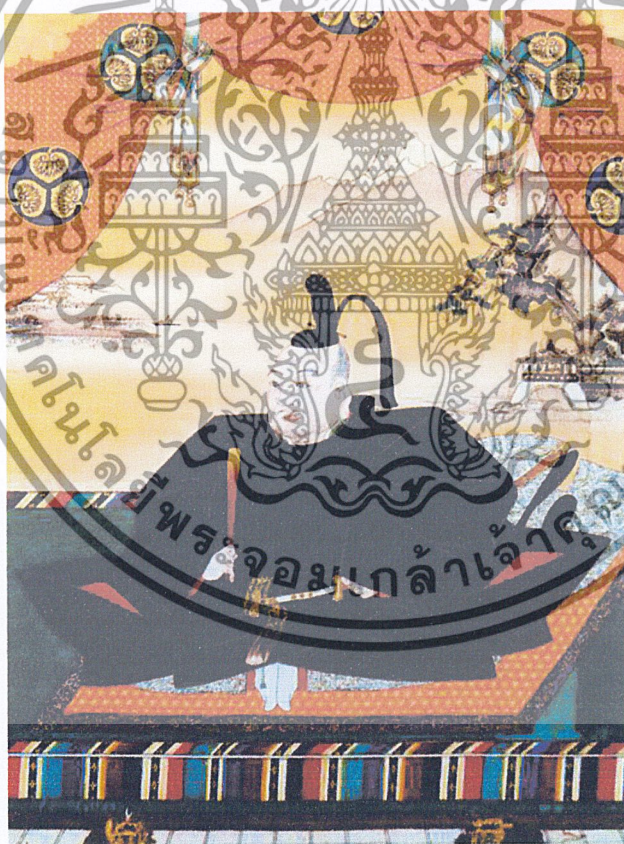
## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ได้ฝึกทักษะเกี่ยวกับการจัดการข้อมูล นำมาจัดเรียงใหม่ให้เข้าถึงได้ง่าย ได้ศึกษาและฝึกใช้ทักษะการใช้โปรแกรม Flash ทั้งแอนิเมชันสคลิป และ การทำอนิเมชัน เพื่อเป็นพื้นฐานในการประกอบอาชีพอย่างจริงจัง

## บทที่ 2 โตเกียว

### ประวัติศาสตร์

โตเกียวแต่เดิมเป็นหมู่บ้านประมงเล็ก ๆ ที่ชื่อเอะโตะ ในปีค.ศ. 1457 โอะตะ โดกัง สร้างปราสาทเอะโตะขึ้น ในปีค.ศ. 1590 โทกุงะวะ อิเอะยะสึตั้งเอะโตะเป็นฐานกำลังของเขาและเมื่อเขากลายเป็นโชกุนในปีค.ศ. 1603 เมืองเอะโตะก็กลายเป็นศูนย์กลางของรัฐบาลทหารของเขาซึ่งมีอำนาจปกครองทั้งประเทศ ในช่วงเวลาต่อมาในยุคเอะโตะ เมืองเอะโตะก็ขยายตัวขึ้นจนกลายเป็นเมืองที่ใหญ่เมืองหนึ่งในโลก โดยมีประชากรมากกว่าหนึ่งล้านคนในคริสต์ศตวรรษที่ 18 และเป็นที่ยอมรับว่าเป็นเมืองหลวงของญี่ปุ่น แม้ว่าองค์จักรพรรดิทรงประทับอยู่ในเกียวโต



1.1 โทกุงะวะ อิเอะยะสึ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากนั้นประมาณ 263 ปี ระบอบปกครองภายใต้โชกุนถูกล้มล้างโดยการปฏิรูปเมจิ อำนาจการปกครองจึงกลับคืนมาสู่จักรพรรดิอีกครั้ง ในปี 1869 จักรพรรดิเมจิทรงย้ายเมืองหลวงมาที่เอะโตะและเปลี่ยนชื่อเมืองเป็นโตเกียว โตเกียวจึงกลายเป็นศูนย์กลางทางการเมืองและวัฒนธรรมของประเทศ และการที่จักรพรรดิทรงย้ายมาประทับจึงทำให้โตเกียวกลายเป็นเมืองหลวงอย่างเต็มตัว ปราสาทเอะโตะถูกเปลี่ยนเป็นพระราชวัง

ในยุคเมจิ โตเกียวมีการพัฒนาโดยได้รับอิทธิพลจากตะวันตก เช่นการเปิดบริการโทรเลขระหว่างโตเกียวกับโยะโกะฮะมะะในปี 1869 และการเปิดบริการรถไฟสายแรกระหว่างชิมะชิและโยะโกะฮะมะะในปี 1872

โตเกียวเคยถูกเรียกว่าเอะโตะ ซึ่งแปลว่าปากแม่น้ำ เมื่อกลายเป็นเมืองหลวงของญี่ปุ่นในปี 1868 ก็ถูกเปลี่ยนชื่อเป็นโตเกียว ซึ่งแปลว่าเมืองหลวงทางตะวันออก (โต (東: ตะวันออก) เกียว (京: เมืองหลวง)) ในตอนต้นยุคเมจิ โตเกียวบางครั้งถูกเรียกว่า โตเก ซึ่งเป็นวิธีอ่านอีกแบบของตัวคันจิในคำว่าโตเกียว แต่ปัจจุบันเลิกใช้แล้ว

## 1.2 ตราประจำจังหวัด โตเกียว

### ข้อมูลจำเป็น

#### 1. เงินตราและอัตราแลกเปลี่ยน

เงินเหรียญที่ใช้กันในญี่ปุ่นมีราคา 1, 5, 10, 50, 100 และ 500 เยนตามลำดับ ธนบัตรมีใช้ราคา 1,000 5,000 และ 10,000 เยน เงินสกุลอื่นๆ ที่นำเข้าไปในญี่ปุ่น จะแลกเปลี่ยนเป็นเงินเยนได้ที่ศูนย์แลกเปลี่ยน เงินตรา ในท่าอากาศยานที่เดินทางไปถึงหรือแลกเปลี่ยนได้ตามธนาคารในเมืองต่างๆ อัตราแลกเปลี่ยนขึ้นๆ ลงๆ ทุกวัน ธนาคารส่วนมากจะมีป้ายบอกราคาอัตราแลกเปลี่ยนประจำวัน ติดไว้ให้เห็น ปัจจุบันอยู่ที่ประมาณ 100เยน ต่อ 37บาท



### 1.3 ธนบัตรและเหรียญสกุลเงิน

#### 2. คำทักทายในภาษาญี่ปุ่น

- Ohayoo gozaimasu. (อรุณสวัสดิ์) ใช้เป็นคำทักทายตั้งแต่ตื่นนอนในตอนเช้า จนถึงเวลาประมาณ 10.00น.เมื่อพบกับบุคคลสนิทสนมกัน หรือ ผู้น้อย พูดว่า Ohayoo เท่านั้นพอ
- Konnichiwa. (ทิวาสวัสดิ์) ใช้ทักทายในเวลากลางวัน ไม่เคร่งครัดนักว่าตั้งแต่กี่โมงถึงกี่โมง
- Konbanwa. (สายันห้สวัสดิ์) เป็นคำทักทายตั้งแต่ตอนเย็นจนถึงกลางคืน
- Oyasuminasai. (ราตรีสวัสดิ์) เป็นคำทักทายเมื่อจากกันตอนดึกๆหรือก่อนจะเข้านอน
- Sayonara (ลาก่อน) ใช้เป็นคำอำลาเมื่อจะจากกันหากต้องการจะบอกความรู้สึกว่าอยากจะพบกันอีกซึ่งตรงกับสำนวน ไทยว่าพบกันใหม่ก็ให้กล่าวว่า Mata aimashoo.
- Arigatoo gozaimasu. (ขอบคุณครับ/ค่ะ) เป็นคำแสดงความขอบคุณ บางครั้งอาจเติมคำว่า doomo (มาก) ไว้ข้างหน้าเป็น doomo arigatoo gozaimasu. ซึ่งจะแสดงคำขอบคุณมากยิ่งขึ้นเมื่อพบกับบุคคลที่สนิทสนม หรือผู้น้อยใช้ว่า doomo arigatoo หรือ arigatoo เท่านั้นพอบางครั้งคนญี่ปุ่นอาจพูดเพียงคำว่า doomo และละคำข้างหลังเอาไว้ แต่ควรระวังว่าคำที่ละไว้นั้นอาจเป็นคำว่า arigatoo หรืออาจเป็นคำ อื่นๆเช่น sumimasen (ขอโทษ) ฯลฯก็ได้ ทั้งนี้ให้พิจารณาจากสถานการณ์ในขณะที่พูดนั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- **(Iie) doo itashimashite** (ไม่เป็นไรครับ/ค่ะ) ใช้กล่าวตอบคำขอบคุณ หรือขอบใจของผู้อื่น และยังมีคำที่มีความหมายว่าไม่เป็นไร อีก2คำคือ kamaimasen และ daijooobu desu แต่คำทั้งสองนี้ใช้กล่าวในกรณีที่ผู้พูดไม่เดือดร้อน หรือไม่ถือโทษต่อสิ่งที่คู่สนทนากระทำ

- **sumimasen , gomennasai** (ขอโทษครับ/ค่ะ) sumimasen ใช้กล่าวขอโทษเมื่อจะรบกวน ขอความช่วยเหลือในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือเมื่อกระทำผิดพลาด ส่วน gomennasai ใช้กล่าวขอโทษเมื่อทำความเดือดร้อนให้แก่ผู้อื่น

### การเดินทางโดยรถไฟในเมืองโตเกียว

อย่างที่ทุกๆท่านทราบ ว่า สายรถไฟของญี่ปุ่นนั้นเห็นแล้วน่าสับสนเพียงไร แผนผังยิ่งกว่าวงจรไฟฟ้ากระแสสลับ บางคนอาจจะตื่นกลัว ไปก่อน แต่ความจริงแล้วไม่น่ากลัวอย่างที่คิด



### 1.4 แผนผังรถไฟใต้ดินของญี่ปุ่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผนผังรถไฟในสถานีแม้จะเป็นภาษาญี่ปุ่นทั้งหมด แต่ที่สนามบินและโรงแรมก็จะมีแบบภาษาอังกฤษไว้ให้บริการนักท่องเที่ยวอยู่แล้ว หรือถ้าไม่มั่นใจเราก็สามารถซื้อหนังสือไกด์จากประเทศไทยไปเลยก็ไม่มีปัญหา

การที่เราจะไปที่ไหนอย่างแรกเลยคือหาสถานีปลายทางในแผนที่ เมื่อเจอแล้วก็มาดูที่สถานีที่เราอยู่ คว้ามีสีเส้นรถไฟเส้นไหนผ่านบ้าง พยายามหาจุดตัดกันที่ต้องเปลี่ยนสายน้อยที่สุด โดยทั่วไปแล้วสถานีใหญ่ๆจะเป็นชุมทางของรถไฟที่มีสายให้เปลี่ยนเยอะมาก เช่น สถานีรถไฟโตเกียว หรือ สถานีรถไฟชินจูกุ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง รถไฟของบริษัท JR

### 1. Yamanote สายรถไฟที่ไม่มีวันหลง

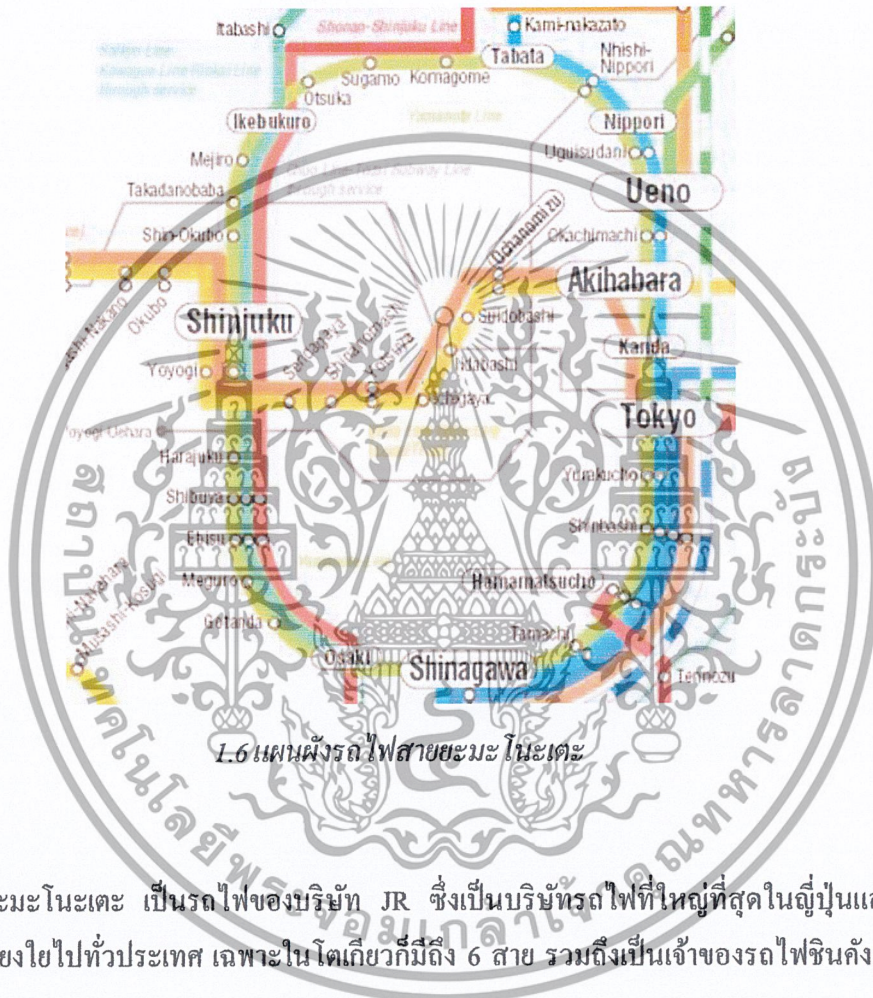
สายรถไฟของญี่ปุ่นอาจจะมีชื่อยากแต่เราสามารถดูสีที่ตัวรถไฟได้ ซึ่งหากเราจะเที่ยวในโตเกียว สายรถไฟที่สำคัญของเราในคราวนี้คือ สายสีเขียว Yamanote



1.5 รถไฟสายยะมะ โนะเตะะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทำไมเราถึงบอกว่ายะมะโนะเตะเป็นสายรถไฟไม่มีวันหลง นั่นเป็นเพราะว่ายะมะโนะเตะนั้นเป็นสายรถไฟที่วิ่งวนรอบเมืองของโตเกียวเป็น วงกลมในลักษณะวนรูป ผ่านสถานที่สำคัญต่างๆมากมาย



1.6 แผนที่วงรถไฟสายยะมะโนะเตะ

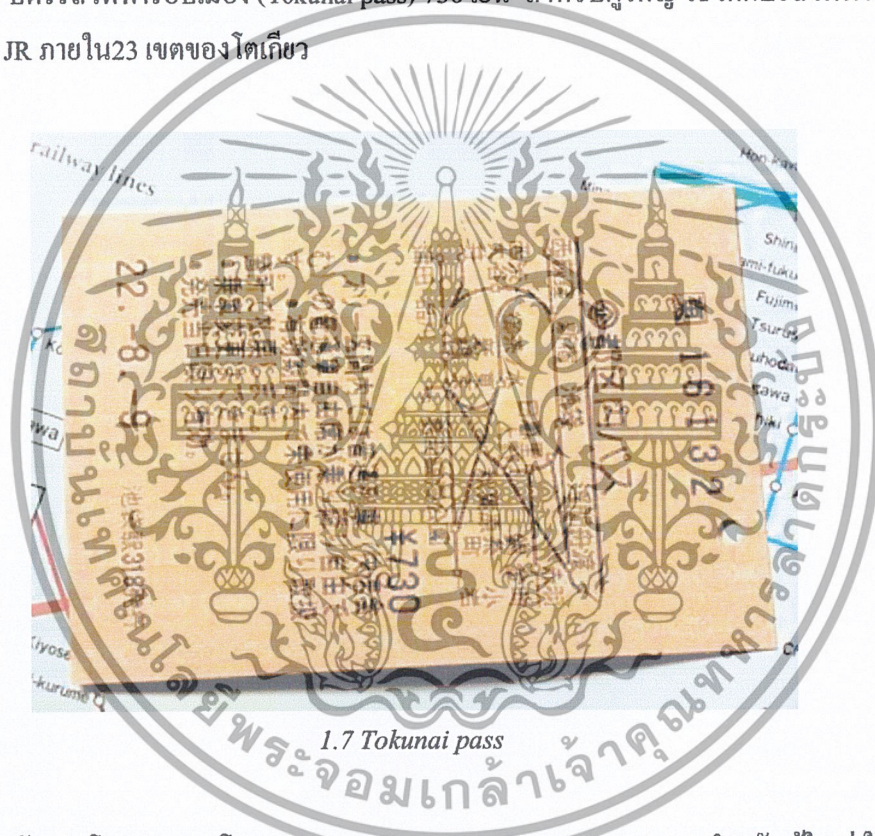
ยะมะโนะเตะ เป็นรถไฟของบริษัท JR ซึ่งเป็นบริษัทรถไฟที่ใหญ่ที่สุดในญี่ปุ่นและมีเครือข่ายโยงใยไปทั่วประเทศ เฉพาะในโตเกียวก็มีถึง 6 สาย รวมถึงเป็นเจ้าของรถไฟชินคันเซนด้วย

สถานที่สำคัญๆของรถไฟสายยะมะโนะเตะ อย่างเช่น สถานีโตเกียว ที่มีชุมสายของรถไฟบริษัท JR มากที่สุด และชินจูกุ ซึ่งสามารถเปลี่ยนสายไปยังรถไฟสายอื่นๆได้อีกทั้งบนดินและใต้ดิน

เมื่อยะมะโนะเตะะวิ่งวนเป็นวงกลม ดังนั้น หากหลงทาง เราก็สามารถข้ามมาขึ้นอีกฝั่ง หรือจะรอให้วนกลับมาลงสถานีเดิมก็ได้ เพราะเจ้ารถไฟสายสีเขียวนี้จะวิ่งเป็นสองทางนั่นคือ วนตามเข็มนาฬิกาและทวนเข็มนาฬิกา (จากแผนที่) ลองดูว่าเราต้องการที่จะไปที่ไหน เพราะที่ สถานีจะมีป้ายและตัวเลขบอกให้ อย่างชัดเจนเลย

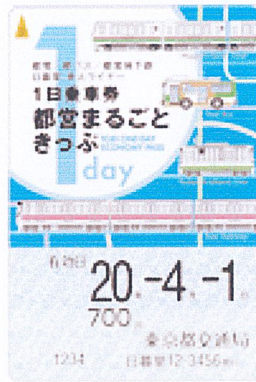
## 2. บัตรโดยสาร 1 วันในโตเกียว

- บัตรรถไฟฟ้าย่านเมือง (Tokunai pass) 730 เยน สำหรับผู้ใหญ่ ใช้ได้กับรถไฟฟ้าย่านเมืองสาย JR ภายใน 23 เขตของโตเกียว



- บัตรโดยสารสายโทเอ (Toei one day Economy Pass) 700 เยน สำหรับผู้ใหญ่ ใช้ได้กับรถไฟฟ้าย่านเมืองโตเกียวทุกสาย รวมทั้งรถเมย์และรถรางสาย Toei Arakawa ด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



1.8 Toei one day Economy Pass

- บัตรรถไฟฟ้าใต้ดิน (Tokyo Metro one day open ticket) 710 เยน สำหรับผู้ใหญ่ ใช้ได้กับรถไฟฟ้าใต้ดินสายโตเกียวเมโทรทุกสาย



1.9 Tokyo Metro one day open ticket

- บัตรรถไฟฟ้าใต้ดินทุกสาย (Tokyo Metro-Toei Chikatetsu ichinichi Joshaken) 1,000 เยน สำหรับผู้ใหญ่ ใช้ได้กับรถไฟฟ้าใต้ดินเมโทรหรือโทเอทุกสาย

- บัตรรถไฟฟ้ารอบเมืองผสมรถไฟฟ้าใต้ดิน (Tokyo Free Kippu) 1,580 เยน สำหรับผู้ใหญ่ ใช้ได้กับรถไฟฟ้ารอบเมืองโตเกียวสายเจอาร์ (JR Lines) หรือรถไฟฟ้าใต้ดิน รวมทั้งรถเมล์ทุกสายของ Tokyo Metro และของ Toei อีกทั้งรถรางโทเคน ภายใน 23 เขตของโตเกียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### 1.10 Tokyo Free Kippu

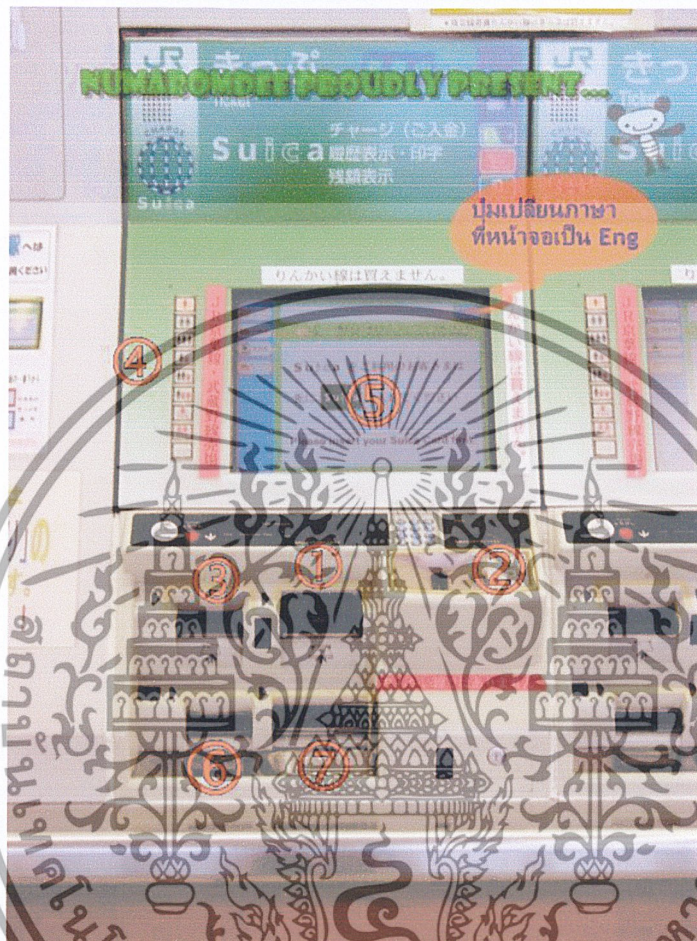
- บัตร Suica Card เป็นบัตรเติมเงินที่ใช้ในการเดินทางและจับจ่ายได้สะดวก เพียงแต่บัตรที่ประตูทางผ่านก็จะมีการคำนวณค่าโดยสาร อย่างอัตโนมัติ ควรจะเติมเงินก่อนใช้ ไม่เพียงแต่กับรถไฟสาย JR แต่รวมทั้งสายเอกชนเกือบทั้งหมด รถไฟใต้ดินและรถเมย์ในเขตรอบโตเกียว ในเขต Osaka และ Kyoto ก็สามารถใช้นี้กับรถไฟสาย JR ได้ด้วย



### 1.11 Suica Card

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3. วิธีใช้เครื่องขายตั๋วอัตโนมัติ



1.12 เครื่องขายตั๋วอัตโนมัติ

- กดปุ่มเปลี่ยนภาษาที่หน้าจอ

- สอดแบงก์เข้าไปที่ช่องเบอร์ 1 รับหมดทุกแบงก์ ตั้งแต่ 1,000 / 2,000 / 5,000 และ 10,000 เยน

- ถ้าเป็นเหรียญ ก็หยอดในช่องเบอร์ 2 แต่รับเฉพาะเหรียญ 10 / 50 / 100 และ 500 เยน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

-ช่องเบอร์ 3 สำหรับสอดพวก IC Card (บัตรเติมเงิน) อย่าง Suica หรือ Passmo สำหรับ เช็ดยอด เติมเงิน เพราะบัตรพวกนี้เอาไปแตะที่ Ticket Gate ก็ผ่านได้แล้ว

-แล้วก็ไปกดจำนวนตั๋วที่ปุ่มสีขาวๆ ตรงหมายเลข 4 ปุ่มพวกนี้จะบอกว่าเราจะซื้อตั๋วที่ ไบ เด็กหรือผู้ใหญ่ จะได้ทำขึ้นตอนทั้งหมดแค่ครั้งเดียว ไม่ต้องทำซ้ำ ถ้าไม่กด ปกติเครื่องจะ เลือกให้เป็นตัวผู้ใหญ่ 1 ไบ โดยอัตโนมัติอยู่แล้ว

-กดปุ่มเลือกราคาตั๋วที่ต้องการไปตรงหน้าจอ (ดูราคาได้จากป้ายเหนือตู้ขาย) หรือ จะ เลือกตามชื่อสถานีก็ได้ แต่ก็ต้องใช้เวลาเลือกหาเมนูนานซักนิดนะ ไม่เหมือนเลือกตามราคา กด ได้เลขทันที ระบบราคาเค้าจะเหมือนกับ BTS หรือ รถใต้ดินบ้านเรา คือ คิดตามระยะทาง

ถ้าจะซื้อตั๋ววัน ก็กดปุ่ม Day Pass และหากไม่รู้ราคา และอ่านป้ายราคาเหนือเครื่องขาย ไม่ออก (เพราะมีแต่ภาษาญี่ปุ่น) ก็ให้ซื้อตั๋วราคาต่ำสุดไว้ก่อน พอถึงปลายทางค่อยเอาตั๋วสอดเข้า เครื่อง Fare Adjustment ที่อยู่ข้าง Ticket Gate ขาออก เครื่องจะให้ใส่เงินเพิ่มตามจำนวนที่ขาด แล้วจะออกตั๋วใหม่ให้ ยึดตั๋วเก่าไป เราก็เอาตั๋วใหม่มาสอดผ่าน Gate ออกจากสถานี

-ตั๋วก็จะออกมาที่ช่องเบอร์ 6

- ถ้ามีเงินทอน ก็จะมีหลอดขึ้นมาทางช่องเบอร์ 7

#### สภาพอากาศและการแต่งตัว

ญี่ปุ่นประกอบด้วย 4 ฤดู ฤดูใบไม้ผลิ, ฤดูร้อน, ฤดูใบไม้ร่วง และฤดูหนาว สภาพอากาศ และการแต่งกายก็จะแตกต่างกันไปในแต่ละฤดู ช่วงที่ร้อนที่สุดในรอบปีคือเดือนสิงหาคม ช่วง ที่หนาวที่สุดในรอบปีคือ เดือนมกราคมและเดือนกุมภาพันธ์ ก่อนไปและก่อนจัดเสื้อผ้าในการ เดินทาง จากเหนือสุดสู่ใต้สุด อุณหภูมิจะแตกต่างกันไปตามฤดูกาล ยกเว้นที่เกาะโอกินาวา ที่ อุณหภูมิอบอุ่นตลอดปี ดังนั้นควรเช็คสภาพอากาศของญี่ปุ่นก่อนการเดินทาง

### 1. ฤดูใบไม้ผลิ (มีนาคม เมษายน พฤษภาคม)

อากาศในช่วงฤดูใบไม้ผลิของญี่ปุ่น แม้อากาศญี่ปุ่นจะถือว่าอบอุ่นแล้ว แต่ยังคงค่อนข้างเย็นสำหรับคนไทย อุณหภูมิจะแตกต่างกันไปในแต่ละภูมิภาค ควรตรวจสอบสภาพอากาศก่อนจัดกระเป๋า



เสื้อผ้าที่ควรเตรียมไป ถ้าไปต้นฤดูใบไม้ผลิ จะยังเป็นรอยต่อของช่วงฤดูหนาวอยู่อากาศยังหนาวสำหรับคนไทย ควรเตรียมแจ็กเก็ตและสเว็ตเตอร์กันหนาวไป เตรียมเสื้อด้านในที่ให้ความอบอุ่นไปและสวมเสื้อคลุม แจ็กเก็ตหรือคาร์ดิแกน หรือเสื้อคลุมบางตัวยาว ผ้าพันคอ ผ้าคลุมไหล่ ควรเตรียมกางเกงขายาว กางเกงขายาวแนบเนื้อตัวหนา ถุงน่องแบบหนา และถุงเท้ายาว พร้อมรองเท้าหุ้มส้น หรือรองเท้าบุหุ้มข้อ

## 2. ฤดูร้อน (มิถุนายน กรกฎาคม สิงหาคม)

อากาศในช่วงฤดูร้อนของญี่ปุ่นอุณหภูมิอากาศคล้ายกับอยู่ที่เมืองไทย ดังนั้นสามารถเอาเสื้อผ้าแบบที่ใช้ในเมืองไทยอยู่ไปได้



เสื้อผ้าที่ควรเตรียมไป เสื้อผ้าแบบเมืองร้อน เสื้อแขนกุดพร้อมเสื้อทับด้านนอก เสื้อยืดแขนสั้น ชุดเดรส กางเกงหรือกระโปรงสั้น กางเกงขายาว ถุงเท้าแบบสั้น รองเท้าหุ้มส้นธรรมดาหรือรองเท้าสาน โลชั่นกันแดด ชุดว่ายน้ำ แว่นตากันแดด หมวกสำหรับกันแดด แต่ควรให้น้ำจืดจืดหรือเครื่องดื่มอย่างบางไปด้วย สำหรับถ้าอากาศเย็นในช่วงกลางคืน และไม่ควรลืมผ้าเช็ดหน้า ผ้าฝ้าย หรือผ้าขนหนูผืนเล็กๆ สำหรับเช็ดเหงื่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3. ฤดูใบไม้ร่วง (กันยายน ตุลาคม พฤศจิกายน)

อากาศในช่วงฤดูใบไม้ร่วงของญี่ปุ่นอุณหภูมิเริ่มเข้าสู่หน้าหนาวอยู่ ซึ่งแตกต่างกันไปในแต่ละภูมิภาคควรตรวจสอบสภาพอากาศก่อนจัดกระเป๋า

เสื้อผ้าที่ควรเตรียมไป เสื้อยืดแขนยาว เสื้อแขนยาว เสื้อคอเต่าแขนยาว เสื้อคาร์ดิแกน เสื้อคลุม เสื้อแจ็กเก็ต สเว็ตเตอร์กันหนาว ผ้าพันคอแบบหนา ควรเตรียมกางเกงขายาว กระโปรงยาว กางเกงเล็กกิ้งตัวหนา ถุงน่องแบบหนา และถุงเท้ายาว พร้อมรองเท้าหุ้มส้น หรือรองเท้าบูทครึ่งเท้า



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4. ฤดูหนาว (ธันวาคม มกราคม กุมภาพันธ์)



1.16 การแต่งกายฤดูหนาว

เสื้อผ้าที่ควรเตรียมชุดกันหนาว ไปให้พร้อม เสื้อและกางเกงแบบเนื้อด้านใน สำหรับให้ความอบอุ่นกับร่างกาย จำเป็นต้องมีเสื้อคลุมโอเวอร์โค้ต ชุดผ้าขนสัตว์และแจ็กเก็ตชนิดหนาเป็นพิเศษ ถ้าเป็นแบบกันน้ำได้ก็ยิ่งดี ผ้าพันคอแบบหนา ถุงมือ หมวกไหมพรมแบบกันหนาวได้ ถ้าวางมากอาจต้องมีที่ปิดหู ส่วนถุงเท้าให้ใส่แบบหนาๆ รองเท้าหุ้มข้อหรือรองเท้าบูทที่กันความหนาวเย็นและหิมะได้ ควรสวมใส่เสื้อผ้าให้อบอุ่นอยู่เสมอ

#### ที่พัก

##### 1. ที่พักแบบตะวันตก

-โรงแรมระดับสากล โรงแรมที่ดีที่สุดของญี่ปุ่น จะมีความเทียบพร้อมไปด้วยความสะดวกสบาย และความหรูหราโอ้อ่างทุกประการ โรงแรมแบบเลิศหรูสุดๆ ในลักษณะดังกล่าวนี้มีบริการแก่นักธุรกิจระดับผู้บริหารที่เดินทางมาเยือนญี่ปุ่น และบรรดานักท่องเที่ยว

จากต่างแดนสำหรับในส่วนพนักงานก็สามารถพูดภาษาอังกฤษได้อย่างชำนาญ ที่สำคัญทางโรงแรมมี “เอ็กเซคคิวทีฟคลอซิ่ง” ไว้คอยให้บริการ ทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์สื่อสาร หรือบริการบิสซิเนสเซอร์วิส เช่น สั่งพิมพ์นามบัตรภาษาอังกฤษ ส่งโทรสาร ถ่ายเอกสารและอื่นๆกวดาคารในโรงแรมหรูหรา ได้ชื่อว่าเป็นกวดาคารชั้นเยี่ยมที่สุดในเมืองใหญ่ๆ และมีอาหารนานาชาติไว้พร้อมบริการให้กับลูกค้า

โรงแรมระดับนี้สามารถสนองความต้องการของลูกค้าได้ทุกอย่าง ไม่ว่าจะเป็นร้านค้าในโรงแรม ค็อกเทลเลาจน์ ไปจนถึงบริการเสิร์ฟถึงห้องพัก นอกจากนี้ยังมีบริการรถยนต์นั่งส่วนบุคคล ไว้บริการลูกค้าระหว่างโรงแรม กับท่าอากาศยานนานาชาติที่ใกล้ที่สุด ราคาห้องพักชนิดเตียงคู่หรือชนิด 2 เตียงเดี่ยว ในโรงแรมระดับหรูอยู่ในราว 30,000 เยน/คืน และระดับรองลงมาเล็กน้อยเรียกว่าเฟิสต์คลาส ค่าห้องอยู่ราวคืนละ 20,000 เยน โรงแรมทั้งหลายที่เป็นสมาชิกของสมาคมโรงแรมญี่ปุ่นจะพยายามรักษามาตรฐานของตนไว้เสมอ

- Business Hotel นักธุรกิจชาวญี่ปุ่นนิยมพักที่โรงแรมบิสซิเนสโฮเต็ล ขนาดโรงแรมค่อนข้างเล็ก ส่วนความสะดวกสบายจะมีเท่าที่จำเป็นแค่การพักระยะสั้นเพื่อทำธุรกิจ จึงปราศจากความหรูหราฟุ่มเฟือยใดๆแต่ละชั้นมีผู้ชายเครื่องคิมและขนมอบเดี่ยวหยอดเหรียญ ในโรงแรมแบบนี้มีห้องอาหารหนึ่งห้องและที่สะดวกก็คือทำเลที่ตั้งของมักอยู่ใกล้สถานีรถไฟ เนื่องจากลูกค้าแทบทั้งหมดเป็นนักธุรกิจ ห้องพักจึงมักเป็นห้องเดี่ยว มีห้องน้ำในตัว ค่าห้องโดยเฉลี่ยคืนละ 6,000 เยนขึ้นไป จนถึงห้องคู่ประมาณ 10,000 เยน



1.17 ที่พักแบบตะวันตก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2. ที่พักแบบญี่ปุ่น

- Ryokan เป็นที่พักสำหรับคนเดินทางที่ต้องการประสบการณ์แปลกใหม่ ด้วยการสัมผัสบรรยากาศแบบพื้นบ้านญี่ปุ่น ประตูห้องพักเป็นประตูเลื่อนเรียกว่า ฟุสุมา (Fusuma) สำหรับเฟอร์นิเจอร์มีจำนวนจำกัดมีเพียงโต๊ะเตี้ยๆ 1 ตัว และหากว่าห้องพักนั้นมีระเบียบเล็กๆที่ระเบียบก็มีโต๊ะเล็กๆ 1 ตัวกับเก้าอี้ 2 ตัววางไว้ให้ ผาผนังห้องประดับด้วยภาพแขวนผนังที่วาดด้วยฟูกัน ส่วนที่นอน หมอน ผ้าห่ม ถูกเก็บไว้ในตู้ลิ้นชักติดผนัง และมีบริการปูที่นอนให้ในเวลาค่ำหลังอาหารมื้อเย็น

การเข้าพักใน Ryokan ผู้เข้าพักต้องถอดรองเท้าที่หน้าประตูทางเข้าโรงแรมแบบญี่ปุ่น แล้วสวมรองเท้าแตะที่จัดไว้ให้สำหรับเดินเข้าไปข้างใน ต่อจากนั้นต้องถอดรองเท้าแตะ ก่อนขึ้นไปเหยียบพื้นเสื่อทาทามิที่ปูลดพื้นห้อง ดังนั้นโปรดนำถุงเท้าหลายๆ ของท่านติดตัวไปด้วย ถ้าเป็นช่วงหน้าหนาวในห้องพัก จะมี Tatami เบาะรองนั่งบนพื้นเสื่อญี่ปุ่นเรียกว่า "Zabuton" วางไว้ให้นั่งรอบๆ โต๊ะเตี้ยๆและจะมีผ้าห่มหนาๆ คลุมโต๊ะ ท่านสามารถเหยียดขาออกไปใต้ผ้าห่มนั้นได้เพราะมีความอบอุ่นอยู่ใต้โต๊ะที่เกิดจากเตาไฟฟ้าทำความอุ่นเรียกว่า "โคทัตสึ" (Kotatsu) ส่วนที่นอนนุ่มอุ่นสบายเรียกว่า "ฟุตอง" (Futon) จะถูกนำมาปูให้ท่านบนพื้นห้องพร้อมกับผ้าปูที่นอน ผ้าห่มหนา (บางที่ทางที่พักจะจัดผ้าห่มเพิ่มให้อีก) และยังมีชุดผ้าฝ้าย ยุคะตะ (Yukata) ไว้ให้สวมเวลาอยู่ในห้อง ถ้าอากาศหนาวจะมีเสื้อคลุมหนาอีก 1 ตัวไว้ให้สวมทับ



1.18 Ryokan

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Onsen เป็นที่พักตามแหล่งน้ำพุร้อนหรือบ่อน้ำแร่ธรรมชาติ  
ก่อนจะลงไปร่วมอาบน้ำร้อนธรรมชาติในบ่อรวมกับคนอื่นๆ จะต้องถอด  
เสื้อผ้าทั้งหมดในห้องล็อกก่อนถึงที่อาบน้ำ โดยวางเสื้อผ้าไว้ในตะกร้าหวายที่เขาจัดเตรียมไว้ให้  
ถ้าไม่ใช่ตะกร้าก็เป็นช่องกั้นแบ่งสำหรับแต่ละคนใช้ ทางเรียวกังจะจัดผ้าเช็ดตัวขนาดกลางและ  
บาง ไว้ให้ใช้พันร่างกายก่อนกลางเวลาลุกขึ้นขึ้นในห้องน้ำ นอกจากนั้นผ้าผืนนี้ยังใช้สำหรับเช็ด  
ถูร่างกายด้วย เริ่มแรกต้องอาบน้ำก่อน ด้วยการนั่งลงบนม้านั่งเตี้ยๆ (อย่ายืนเนื่องจากน้ำจะ  
กระเซ็นไปรบกวนคนข้างๆ) ตรงหน้าก็คือน้ำคู่ร้อนและเย็น ใจน้ำใส่ลงในภาชนะให้เต็ม แล้วเท  
ราดลงบนร่างกายจนเปียกทั่วตัว ถ้าไม่มีก็เอาน้ำควรรใช้ภาชนะนั้นจ้วงตักน้ำในบ่อน้ำร้อนขึ้นมา  
เทรดตัว หากมีฝักบัวก็ใช้ฝักบัวรดร่างกายจนทั่ว จากนั้นฟอกสบู่จนทั่วแล้วล้าง ออกให้หมดจด



1.19 Onsen

ทั้งหมดเป็นขั้นตอนที่จำเป็นก่อนลงไปบ่อน้ำร้อน ขั้นตอนต่อไปค่อยๆ เดิน  
ลงไปบ่อแช่ร่างกายตามสบาย จนกว่าจะทนความร้อนไม่ไหวจึงขึ้นไปสวมเสื้อผ้า การอาบน้ำ  
บางทีก็เป็นห้องอาบรวม แต่จะมีแยกสัดส่วนไม่ปนกันระหว่างชายหญิง ห้องอาบน้ำในโรงแรม  
แบบญี่ปุ่น ตามรีสอร์ทที่มีน้ำพุร้อนธรรมชาติเป็นที่ๆ ให้ความเพลิดเพลินได้ดีเป็นพิเศษ อัตราค่า  
ห้องพักจะรวม ค่าอาหารชนิดเบาๆ ในตอนเช้ากับมื้อค่ำไว้เรียบร้อยแล้ว อัตราค่าห้องพักแบบ

เรียวกัซันตีต่อคืนตั้งแต่ 15,000-40,000 เยน โดยไม่รวมภาษีและค่าบริการ ไม่ว่าจะเป็นเรียวกัซันตีระดับธรรมดา หรือหรูหรา ประสบการณ์ที่ได้จากการพักที่เรียวกัซันตี คือการได้สัมผัสประเพณีการอาบน้ำแบบดั้งเดิมของชาวญี่ปุ่นอย่างแท้จริง

### 3. ที่พักแบบประหยัด

- Minshuku เป็นอีกรูปแบบหนึ่งของที่พัก ที่นักท่องเที่ยวคนเดินทางจะได้ประสบการณ์ใกล้ชิดยิ่งกว่าเรียวกัซันตี ในการสัมผัสกับชีวิตครอบครัวชาวญี่ปุ่น สำหรับอัตราค่าที่พักถูกและเป็นกันเอง เนื่องจากการเปิดบ้านของตนเองให้คนแปลกหน้ามาพัก ราคาประมาณ 6,500-9,000 เยน/คืน พร้อมอาหาร 2 มื้อ และบริการแบบคนในครอบครัวเดียวกัน ไม่มีสาวใช้มารอรับใช้ และผู้ที่มาพักก็ควรจะปูและเก็บที่นอนของตนเอง (ควรเตรียมของใช้ส่วนตัวไปด้วย)

- Shukubo (ที่พักในวัด) วัดพุทธจำนวนไม่น้อยในญี่ปุ่นที่เปิดบริการที่พักสำหรับผู้มาเยือน บางแห่งมีกิจกรรมนั่งสมาธิแบบเซนด้วย เช่น ในเกียวโต



1.20 Shukubo

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Youth Hostel (หอพักเยาวชน) ในญี่ปุ่นมีบ้านเยาวชนอยู่ประมาณ 360 แห่ง ในจำนวนนี้มีอยู่จำนวนไม่น้อยที่เปิดต้อนรับประชาชนทั่วไป อีกจำนวนหนึ่งนั้น ต้อนรับเฉพาะ ผู้เป็นสมาชิกสมาพันธ์ สมาคมบ้านเยาวชนแห่งชาติ หากท่านมิได้เป็นสมาชิกของสมาพันธ์ฯ ดังกล่าวนี้อ ท่านสามารถซื้อบัตร Guest Card ในราคา 2,800 เยน ที่สำนักงานใหญ่ของสมาพันธ์ฯ ในโตเกียว เรียกว่า "TokyoNational Headquarters" ค่าที่พักของบ้านเยาวชนถูกมาราวๆ 3,500-4,500 เยน ไม่รวมค่าอาหาร และภาษีผู้บริโภค 5% ผู้มาพักก็ไม่มีขีดจำกัดเรื่องอายุด้วย

## สถานที่ท่องเที่ยว

### 1. พระราชวังอิมพีเรียล

แต่เดิมมีชื่อว่า พระราชวังอะโอะโคะ ซึ่งภายในล้อมรอบด้วยคูเมือง ประตูทางเข้าที่งดงาม และป้อมปราการเก่าแก่ตั้งอยู่ห่างกันเป็นช่วงๆ ทางเข้าหลักอยู่ใกล้กับนิงงะชิ สะพานสองชั้น และจะเปิดให้คนภายนอกเข้าชมตามวาระพิเศษต่างๆ สวนตะวันออกอีกาชิ ซึ่งครั้งหนึ่งเคยเป็นที่ตั้งของหอคอยใหญ่ ภายในสวนงดงามไปด้วยดอกไม้หลากหลายพันธุ์ และจะผลิบานตามแต่ฤดูกาล เหมาะสำหรับทุกคนที่ต้องการสถานที่พักผ่อนในอุดมคติ



1.21 พระราชวังอิมพีเรียล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2. Tokyo Tower

เรียกได้ว่าเป็นสัญลักษณ์ของกรุงโตเกียวอีกอันหนึ่งก็ว่าได้สำหรับ Tokyo tower การเดินทางมาได้หลายทางมาก แต่ไม่มีสถานีไหนเลยที่อยู่ใกล้หอคอยโตเกียว โดยอันที่น่าจะสะดวกที่สุดคงเป็น Kamiyacho station on Hibiya Line แล้วเดินอีกประมาณ 10 นาที หอคอยโตเกียวถูกสร้างขึ้นหลังหอคอยไอเฟล และมีรูปทรงคล้ายกันแต่มีความสูงน้อยกว่าหอคอยไอเฟล โดยเพื่อนๆสามารถขึ้นไปชมวิวดูได้โดยเสียค่าบริการ 820 เยน และหากจะขึ้นไปถึงชั้นบนสุดต้องเสียเพิ่มอีก 600 เยน



1.22 Tokyo Tower

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3. สถานีรถไฟโตเกียว

เป็นเครื่องหมายสำคัญทางประวัติศาสตร์ของโตเกียว หรือเป็นที่รู้จักกันในชื่อว่า "มจรู-บิรุ" สร้างขึ้นครั้งแรกในปี ค.ศ. 1923 และมาเปิดใหม่อีกครั้งในปี ค.ศ. 2002 พร้อมกับตึก 36 ชั้น ภายในประกอบด้วยร้านอาหาร ร้านค้า และสำนักงานมากมาย

สถานีรถไฟโตเกียว ให้บริการรถไฟระหว่างเมือง รถไฟท้องถิ่น และรถไฟชินกันเซ็น (รถไฟความเร็วสูง) ของกลุ่มบริษัทรถไฟญี่ปุ่น Japan Railway Group และรถไฟฟ้าใต้ดินของโตเกียวเมโทร 1 ใน 2 ผู้ให้บริการรถไฟฟ้าใต้ดินของกรุงโตเกียว

สถานีรถไฟโตเกียว เป็นสถานีรถไฟที่มีจำนวนรถไฟระหว่างเมืองเข้าออกคับคั่งที่สุดอันดับหนึ่งของญี่ปุ่น (มากกว่า 3,000 เที่ยวต่อวัน) และมีผู้คนสัญจรผ่านมากที่สุดเป็นอันดับ 5 ของภาคตะวันออกของญี่ปุ่น สถานีรถไฟโตเกียวยังเป็นต้นทางและชุมทางของรถไฟชินกันเซ็น มากขบวนที่สุด



1.23 สถานีรถไฟโตเกียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4. สวนสาธารณะอุเอะโนะ

สวนสาธารณะที่ใหญ่ที่สุดในเมือง ในช่วงต้นเดือนเมษายน สวนแห่งนี้จะเปลี่ยนเป็นสวรรค์ของผู้ที่มาชมซากุระบาน นอกจากนี้ที่นี่ยังเป็นศูนย์รวมของแหล่งพิพิธภัณฑ์ศิลปะและวัฒนธรรมอีกด้วย



1.24 สวนสาธารณะอุเอะโนะ

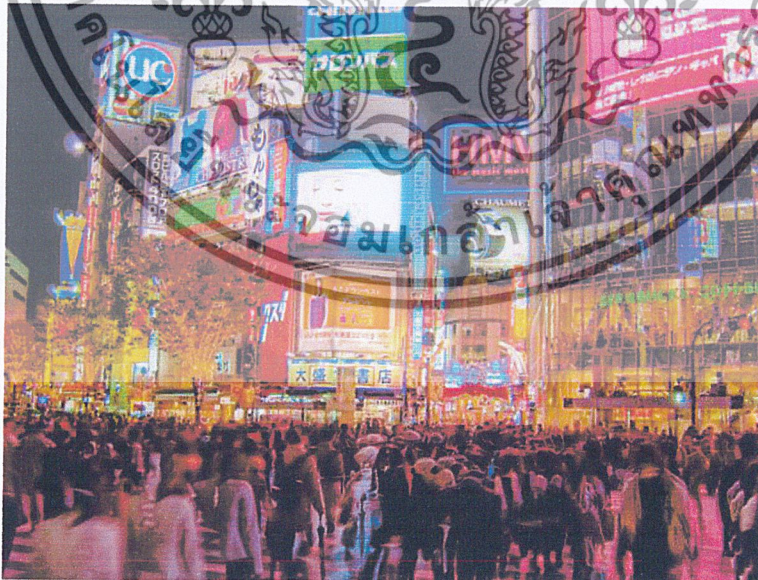
#### 5. ย่านโอไดบะ

สร้างขึ้นจากการถมทะเลในอ่าวโตเกียว เป็นสถานที่ยอดนิยมของเหล่านักท่องเที่ยวรุ่นใหม่ มีทั้งแหล่งบันเทิงขนาดใหญ่ ที่มีชิงช้าสวรรค์ใหญ่ที่สุดของโลก ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของ เรนโบว์ ทาวน์ แหล่งคู่รักวัยรุ่นนิยมนั่งชิงช้าสวรรค์ เพื่อชมวิวทิวทัศน์ยามค่ำคืนที่สวยงาม มีทั้งสวนสนุกของบ่อน้ำแร่ โอเอโคะ-ออนเซ็น โมโนงะตะริ ที่นักท่องเที่ยวสามารถสัมผัสประสบการณ์อาบน้ำแร่ในทุกรูปแบบที่นี่



1.25 โอโดบะ

6. ย่านชิบูยะ  
เป็นศูนย์กลางแฟชั่นและวัฒนธรรมสมัยใหม่ของวัยรุ่น ใกล้กับ ศาลเจ้าเมจิ ที่เงียบสงบ  
ติดต่อกันเป็นแหล่งช้อปปิ้งยอดนิยมและสวรรค์ของคนรุ่นใหม่คือ ย่านฮะระจุกุ และ ย่านอะโอะ  
ยะมะ



1.26 ชิบูยะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 7. ย่านอะชะกุซะ

ซึ่งย่านนี้จะประกอบไปด้วยถนนสายเล็กๆจำนวนมาก เต็มไปด้วยตึกและร้านค้าเก่าแก่ ซึ่งจะขายสินค้าพื้นเมืองอย่างชุดกิโมโนหรือหวีทำด้วยมือ มีร้านค้าขายของพื้นเมืองหลายหลาก สีสันสดใสตลอดสองข้างทาง เป็นแหล่งเลือกซื้อของที่ระลึกอย่างดีเยี่ยม



### 1.27 วัดอะชะกุซะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บทที่ 3

#### การรวบรวมข้อมูล

##### ความหมายของสื่อมัลติมีเดีย

เมื่อกล่าวถึงคำว่า “มัลติมีเดีย” (Multimedia) มักจะมีความหมายที่ค่อนข้างกว้างไกล ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับมุมมองของผู้ที่จะนำมัลติมีเดียไปใช้งานตามความต้องการ ในมุมมองของผู้ศึกษา อาจ หมายถึง การนำสื่อหลากหลายประเภทมาใช้จัดทำเป็นสื่อการเรียนการสอน ในมุมมองของผู้เยี่ยมชมอาจ หมายถึงการนำเสนอสิ่งที่น่าสนใจที่ทำให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น แต่ในมุมมองของคนทำงานด้านผลิตสื่อ หมายถึง การโต้ตอบและการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างคนกับคอมพิวเตอร์ เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ความหมายที่กล่าววามทั้งหมดนั้นเป็นเพียงแค่นิยามความคิดในแต่ละมุมมองเท่านั้น

โดยทั่วไปคนมักจะกล่าวถึงความหมายของคำว่า “มัลติมีเดีย” โดยมุ่งเน้นไปที่สื่อที่ใช้งานบนเครื่องคอมพิวเตอร์เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ในความเป็นจริง สื่อประเภทอื่นๆ เช่น เครื่องโทรทัศน์และวิทยุก็จัดได้ว่าเป็นมัลติมีเดีย เช่นกัน แต่อย่างไรก็ตาม เครื่องคอมพิวเตอร์ก็ยังจัดเป็นอุปกรณ์ที่ได้รับความนิยมที่ใช้สำหรับการผลิตสื่อ การนำเสนอและการติดต่อสื่อสารมากที่สุด เนื่องจากมีขีดความสามารถและรองรับการทำงานได้หลากหลาย จึงทำให้คำจำกัดความของมัลติมีเดียมักจะมุ่งเน้นไปที่คอมพิวเตอร์เป็นส่วนใหญ่

สำหรับคำว่า “มัลติ” (Multi) หมายถึง หลายๆ อย่างผสมรวมกัน (ซึ่งมีศัพท์ที่ใกล้เคียงกัน เช่น Many, Much และ Multiple) ส่วนคำว่า “มีเดีย” (Media) หมายถึง สื่อ ข่าวสาร ช่องทางการติดต่อสื่อสาร เมื่อนำมารวมกันเป็นคำว่า “มัลติมีเดีย” จึงหมายถึง “การนำองค์ประกอบของสื่อชนิดต่างๆ มาผสมผสานเข้าด้วยกัน ซึ่งประกอบด้วย ตัวอักษร (Text) ภาพนิ่ง (Still Image) ภาพเคลื่อนไหวหรืออนิเมชัน (Animation) เสียง (Sound) และวิดีโอ (Video) โดยผ่านกระบวนการทางระบบคอมพิวเตอร์เพื่อสื่อความหมายกับผู้ใช้อย่างมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) และได้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์การใช้งาน

### 1. ข้อความหรือตัวอักษร (Text)

ข้อความหรือตัวอักษรถือเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญของระบบมัลติมีเดีย ระบบมัลติมีเดียที่นำเสนอผ่านจอภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์ นอกจากจะมีรูปแบบและสีของตัวอักษรให้เลือก

### 2. ภาพนิ่ง (Still image)

ภาพนิ่งเป็นภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด และภาพลายเส้น เป็นต้น ภาพนิ่งนับว่ามีบทบาทต่อระบบงานมัลติมีเดียมากกว่าข้อความ หรือตัวอักษร ทั้งนี้เนื่องจากภาพจะให้ผลในเชิงการเรียนรู้หรือรับรู้ด้วยการมองเห็นได้ดี

### 3. ภาพเคลื่อนไหว (Animation)

ภาพเคลื่อนไหวหมายถึง ภาพกราฟิกที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงขั้นตอนหรือการที่สิ่งต่างๆเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้เพื่อสร้างสรรค์จินตนาการให้เกิดแรงจูงใจจากผู้ชม การผลิตภาพเคลื่อนไหวจะต้องใช้โปรแกรมที่มีคุณสมบัติเฉพาะทางซึ่งอาจจะมีปัญหาเกิดขึ้นอยู่บ้างเกี่ยวกับขนาดของไฟล์ที่ต้องใช้พื้นที่จัดเก็บมากกว่า ภาพนิ่งหลายเท่านั่นเอง

### 4. เสียง (Sound)

เสียงเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญของมัลติมีเดีย โดยจะถูกเก็บอยู่ในรูปของสัญญาณดิจิทัลซึ่งสามารถตั้งให้เล่นกลับไปกลับมาหรือหยุดได้ หากในงานมัลติมีเดียมีการใช้เสียงที่เร้าใจและ สอดคล้องกับเนื้อหาในการนำเสนอจะช่วยให้ระบบมัลติมีเดียนั้นเกิดความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้เสียงนี้ยังช่วยสร้างความน่าสนใจและน่าติดตามในเรื่องราวต่างๆ ได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้เนื่องจากเสียงมีอิทธิพลต่อผู้ชมมากกว่าข้อความหรือภาพนิ่งนั่นเอง ดังนั้นเสียงจึงเป็นองค์ประกอบที่จำเป็นสำหรับมัลติมีเดียซึ่งสามารถนำเสียงเข้า ผ่านทางไมโครโฟน แผ่นซีดี วีซีดี เทป และวิทยุ เป็นต้น

### 5. วิดีโอ (Video)

วิดีโอเป็นองค์ประกอบของมัลติมีเดียที่มีความสำคัญมากเป็นอย่างมาก เนื่องจากวิดีโอในระบบดิจิทัล สามารถนำเสนอข้อความหรือรูปแบบ(ภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว) ประกอบ

กับเสียงได้สมบูรณ์มากกว่าองค์ประกอบชนิดอื่นๆ อย่างไรก็ตามปัญหาหลักของการใช้วีดิโอในระบบมัลติมีเดียคือ การสิ้นเปลืองทรัพยากรของพื้นที่บนหน่วยความจำเป็นจำนวนมาก เนื่องจากการนำเสนอวีดิโอด้วยเวลาที่เกิดขึ้นจริง(Real-time) จะต้องประกอบด้วยจำนวนภาพไม่ต่ำกว่า 30 ภาพต่อวินาที (Frame/Second)ถ้าหากการประมวลผลภาพดังกล่าวไม่ได้ผ่านกระบวนการบีบอัดขนาดของสัญญาณมาก่อน การนำเสนอเพียง 1 นาที อาจจะต้องใช้หน่วยความจำมากกว่า 100 MB ซึ่งทำให้ไฟล์มีขนาดใหญ่เกินขนาดและมีประสิทธิภาพในการทำงานที่ด้อยลงซึ่งเมื่อมีการพัฒนาเทคโนโลยีที่สามารถบีบอัดขนาดของภาพอย่างต่อเนื่องทำให้ภาพวีดิโอสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นและกลายเป็นสื่อที่มีบทบาทสำคัญต่อระบบมัลติมีเดีย

ดังนั้นพื้นฐานของมัลติมีเดียจะต้องมีองค์ประกอบมากกว่า 2 องค์ประกอบเป็นอย่างน้อย เช่นใช้ตัวอักษรร่วมกับการใช้สีที่แตกต่าง 2-3สี ภาพศิลป์ ภาพนิ่ง จากการวาดหรือการถ่ายภาพนอกจากนั้นก็อาจมีเสียงและวีดิทัศน์ร่วมอยู่ด้วยก็ได้

#### ความหมายของ Interactive Multimedia

การที่ผู้ใช้สื่อสามารถที่จะควบคุมสื่อ ให้นำเสนอออกมาตามต้องการได้ จะเรียกได้ว่ามัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) การปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้สามารถจะกระทำได้โดยผ่านทางคีย์บอร์ด (Keyboard) เมาส์(Mouse) หรือตัวชี้ (Pointer) เป็นต้นการใช้มัลติมีเดียในระบบปฏิสัมพันธ์ก็เพื่อช่วยให้ผู้ใช้สามารถเรียนรู้ หรือทำกิจกรรม รวมถึงคู่มือต่างๆด้วยตัวเองได้สื่อต่างๆที่นำมารวมกันไว้ในมัลติมีเดีย เช่น ภาพ เสียง วีดิทัศน์ จะช่วยให้เกิดความหลากหลายในการใช้คอมพิวเตอร์อันเป็นเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ในแนวทางใหม่ที่ทำให้การใช้คอมพิวเตอร์น่าสนใจและเร้าความน่าสนใจ เพิ่มความสนุกสนานในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

## ความเป็นมาของมัลติมีเดีย

ในปัจจุบันนี้ มัลติมีเดียจัดว่าเป็นสื่ออีกชนิดหนึ่งที่ได้รับคามนิยมนำมาใช้ ไม่ว่าจะเป็นเป็นการนำเสนอผลิตภัณฑ์และบริการต่างๆ (Product and Service Presentation) การเรียนการสอนผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) และการนำเสนอผลงานต่างๆ (Task Presentation) ตลอดจนใช้เป็นสื่อบันเทิง (Entertainment) ทั้งในครัวเรือนและอุตสาหกรรม

เมื่อมองย้อนกลับไปในอดีตที่ผ่านมาจะพบว่าสื่อต่างๆ ที่พบเห็น ไม่ว่าจะเป็นข้อความหรือ ตัว อักษรที่เขียนไว้บนดินเหนียวหรือใบลาน เครื่องโทรทัศน์แสดงภาพที่เป็นสีขาวดำ เครื่องวิทยุกระจายเสียงได้เพียงระยะใกล้ และมีเสียงแบบโมโนหรือแม้แต่เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ยังเป็นเพียงแค่เครื่องคำนวณตัวเลข ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบมัลติมีเดียทั้งสิ้น อย่างไรก็ตาม มัลติมีเดียก็ยังคงได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบันโดยมีการเชื่อมโยงความสัมพันธ์กับพัฒนาการของเครื่องคอมพิวเตอร์นั่นเอง

อาจกล่าวได้ว่ามัลติมีเดียเป็นสิ่งที่อยู่คู่กันมาพร้อมกับเครื่องคอมพิวเตอร์ก็ได้ เนื่องจากมีความเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กันโดยตรง ดังนั้น หากจะกล่าวถึงความเป็นมาของมัลติมีเดียแล้ว จำเป็นต้องกล่าวรวมกับความเป็นมาของเครื่องพีซีด้วย ดังนี้

ปี ค.ศ. 1643 Blaise Pascal นักวิทยาศาสตร์ชาวฝรั่งเศสได้คิดค้นสิ่งประดิษฐ์เครื่องคำนวณบวกลบเลขได้สำเร็จเป็นเครื่องแรกของโลก โดยอาศัยระบบฟันเฟืองในการทดเลขของการบวกและลบเลขอย่างง่าย สิ่งประดิษฐ์นี้เรียกว่า “Pascaline” แต่ยังมีข้อจำกัดที่ไม่สามารถคูณและหารตัวเลขได้

ปี ค.ศ. 1822 Charles Babbage นักคณิตศาสตร์ชาวอังกฤษ ได้คิดค้นเครื่องคำนวณค่าล็อก(Log)ได้สำเร็จโดยการเจาะรูบนบัตรแข็งหรือที่เรียกว่า “พินซ์การ์ด” ( Punch Card แล้วป้อนเข้าสู่เครื่องคำนวณซึ่งเรียกสิ่งประดิษฐ์นี้ว่า “Analytical Engine”

ปี ค.ศ. 1946 Mauchly และ Eckert University of Pennsylvania ได้มีการคิดค้นนวัตกรรมใหม่ของคอมพิวเตอร์ในรูปแบบดิจิทัล(Digital)แล้วเรียกสิ่งประดิษฐ์นี้ว่า ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Calculator) โดยมีขีดความสามารถในการคำนวณได้ถึง 5,000 คำสั่งภายใน 1วินาที อย่างไรก็ตามยังมีข้อจำกัดเกี่ยวกับขนาดของเครื่องที่ใหญ่โตมากขนาดเท่าตึกสองชั้น และน้ำหนักรวมมากถึง 30 ตัน รวมถึงชิ้นส่วนประกอบภายในอีกจำนวน

มาก เช่น หลอดสุญญากาศ (Vacuum Tubes) มีจำนวนถึง 19,000 หลอดและตัวรีซิสเตอร์ (Resistor) มีจำนวนถึง 70,000 ชิ้นจึงทำให้ต้องใช้กระแสไฟฟ้าจำนวนมาก คือ ไม่น้อยกว่า 200,000 วัตต์จึงจะเพียงพอต่อการใช้งาน

ปี ค.ศ. 1970 บริษัท อินเทล(Intel Corporation) ได้คิดค้นสิ่งประดิษฐ์ใหม่ที่เรียกว่า “ชิพ” (Chip) หรือ “ไมโครโพรเซสเซอร์” (Microprocessor) ซึ่งเป็นชิ้นส่วนประกอบหลักสำคัญของเครื่องคอมพิวเตอร์ และภายในปีเดียวกันนี้ บริษัท แอปเปิ้ลคอมพิวเตอร์ (Apple Computer) ได้เข้ามามีบทบาทต่อการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญของเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (Personal Computer : PC)

ปี ค.ศ.1980 – 1990 อุตสาหกรรมไมโครโพรเซสเซอร์ (Microprocessor) ได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และรวดเร็วส่งผลให้เครื่องพีซีมีขีดความสามารถและประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น โดยในปี ค.ศ. 1990เทคโนโลยีซีดี (Compact Disk) สำหรับใช้บันทึกและจัดเก็บเสียง และ วีดีโอได้เกิดขึ้นเป็นครั้งแรกทำให้เครื่องพีซีสามารถทำงานร่วมกับมัลติมีเดียได้เป็นอย่างดี โดยเรียกชื่อว่า “มัลติมีเดียพีซี”(Multimedia Personal Computer:MPC) หรือเรียกกันโดยทั่วไปว่า “คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย”

ปี ค.ศ. 1991 ผู้นำอุตสาหกรรมฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ได้แบ่งออกเป็น 2 ภายใหญ่ ประกอบด้วย ภายไมโครซอฟต์ (Microsoft Group) มีจำนวนสมาชิก 85 องค์กรได้จัดตั้งขึ้นเป็นสมาคมมัลติมีเดียพีซี (Multimedia Personal Computer :MPC) ในขณะที่ภายไอบีเอ็มกับแอปเปิ้ล (IBM & Apple Group) มีจำนวนสมาชิก 200 องค์กร ได้จัดตั้งขึ้นเป็นสมาคมมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์(Interactive Multimedia Association : IMA) โดยแต่ละสมาคมมีบทบาทและหน้าที่ในการกำหนดมาตรฐานและแนวทางการพัฒนาร่วมกัน

## โปรแกรม Adobe Flash

การสร้าง Interactive นี้ อาศัยการสร้างสรรคผลงานจากโปรแกรม Adobe Flash เป็นหลักเนื่องจากเป็นโปรแกรมที่มีความเหมาะสมในการสร้างมัลติมีเดียทั้งทางภาพ และ เสียงที่สามารถสร้างสรรค์ได้อย่างไม่มีข้อจำกัดตามแต่ผู้สร้างจะกำหนด จึงขอกล่าวถึงความเป็นมาและความสามารถของโปรแกรมนี้ เพื่อให้เข้าใจระบบการทำงานยิ่งขึ้น

Adobe Flash ชื่อเดิมคือ Shockwave Flash และ Macromedia Flash เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการเขียนสื่อมัลติมีเดียที่เอาไว้สร้างเนื้อหาเกี่ยวกับ Flash ซึ่งตัว Flash Player พัฒนาและเผยแพร่โดย Adobe System เริ่มต้นพัฒนาโดยบริษัท Future Ware ตอนหลังเปลี่ยนเป็น Macromedia ซึ่งภายหลังถูกควมรวมกิจการเข้ากับ Adobe ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ทำให้ Web Browser สามารถแสดงตัวมันได้ ซึ่งมันมีความสามารถในการรองรับ ภาพเวกเตอร์ และภาพแรสเตอร์ และมีภาษาสคริปต์ที่เอาไว้เขียนเพื่อทำให้โปรแกรมปฏิบัติในสิ่งที่เราต้องการได้มากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะ เรียกว่า Action Script และยังสามารถเล่นเสียง และวีดีโอแบบสเตอร์โอได้

Flash เริ่มมีชื่อเสียงประมาณปี ค.ศ.1996 หลังจากนั้น เทคโนโลยี Flash ได้กลายมาเป็นที่นิยมในการเสนอ Animation และ Interactive ใน Web Page และในโปรแกรมหลายๆโปรแกรม ระบบและเครื่องมือต่างๆ ที่มีความสามารถในการแสดงเฟลตได้ และเฟลต ยังเป็นที่นิยมในการใช้สร้าง Game Computer , Animation AD ออกแบบส่วนต่างๆ ของ Web Page ใส่วีดีโอบน Web และอื่นๆ อีกมากมาย

Adobe Flash ถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่เวอร์ชัน 3 , 4 , 5 , MX , MX2004 , 8 , CS3 CS4 และรุ่นล่าสุด CS5 ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงเพื่อให้เข้าชุดกับ โปรแกรมกราฟิกอื่นๆ ของ Adobe

### 2.5 การออกแบบ Interactive Multimedia ในปัจจุบัน

จากการวิเคราะห์ Interactive Multimedia สามารถแยกองค์ประกอบได้ดังนี้

1. ภาพเคลื่อนไหว (Animation)
2. ภาพประกอบซึ่งเป็นภาพนิ่ง (Illustration)
3. Graphic elements
4. เพลงประกอบ (BGM) ในที่นี้มักจะเป็น Sound loop หรือท่วงทำนองเพลงที่เล่นวนซ้ำ

ไปมา

ตัวอย่างการออกแบบ Interactive Multimedia

**Flash Game 9wat** จัดทำโดยการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.) เป็นการแนะนำกิจกรรมไหว้พระ ๙ วัดของทาง ททท.



2.1 Interactive Multimedia ไหว้พระ ๙ วัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

#### การออกแบบสื่อที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับโตเกียว

#### กำหนดกลุ่มเป้าหมายของโครงการ

##### 1. กลุ่มเป้าหมายในช่วงอายุ 18-35 ปี

วัยผู้ใหญ่ตอนต้นหรือวัยหนุ่มสาว (young adult) เป็นวัยในช่วงอายุ 18-35 ปี โดยทั่วไปคนจะมองว่าวัยรุ่นและวัยหนุ่มสาว นั้น เป็นช่วงเวลาที่ดีที่สุดช่วงหนึ่งของชีวิต วัยรุ่นเป็นวัยที่มีความรับผิดชอบในขอบเขตจำกัด ชีวิตมีแต่ความสนุกสนานรื่นรมย์ ส่วนวัยหนุ่มสาวนั้น แม้จะเริ่มมีภาระความรับผิดชอบ แต่ก็ยังไม่มากเท่ากับภาระของคนวัยกลางคน ที่สำคัญคือช่วงเวลานี้เป็นเวลาที่เรามีความ ใฝ่ฝันทะเยอทะยาน และมุ่งมั่นในการสร้างจุดมุ่งหมายให้กับชีวิตของตนเอง

ถ้าพิจารณาวัยนี้ โดยใช้กฎเกณฑ์อายุ 18 ปี เป็นจุดเริ่มต้น ในช่วง 5 ปีแรก คือ อายุ 18-23 ปี ถือเป็นระยะเริ่มแรกที่คนเริ่มมองหาอาชีพการงานของตนในอนาคต แสวงหารูปแบบของตนเองในแง่มุมต่างๆ เช่น เรื่องของค่านิยม (value) หน้าที่ ภาพพจน์ ของตนเอง

ช่วงระยะ 10 ปีถัดมาคืออายุ 24-34 ปี เป็นการเริ่มต้นงานอาชีพอย่างแท้จริง เริ่มต้นชีวิตแต่งงาน และเริ่มต้นการเป็นพ่อแม่ สร้างฐานะครอบครัว

ช่วงอายุ 18-23 ปี เป็นระยะที่เริ่มแยกออกจากครอบครัว อาจจะโดยการ ศึกษาในที่ห่างไกล หรือการเริ่มต้นออกทำงาน เริ่มต้นมีรายได้สำหรับตนเอง พึ่งพาอาศัย พ่อแม่ ครอบครัวน้อยลง เริ่มที่จะเลือกรูปแบบของชีวิตที่ตนพึงพอใจ เพื่อนหรือภาวะแวดล้อมทางสังคม หน้าที่การงานจะมีบทบาทมากขึ้นแทนที่ครอบครัว คนในวัยนี้จะเริ่มสร้างมิตรภาพ กับผู้อื่นในระดับของความเป็นเพื่อน เป็นผู้ใหญ่ออกมา เริ่มมีหน้าที่ความรับผิดชอบแบบ ผู้ใหญ่ ต้องเปลี่ยนแปลงหรือเอาชนะความรู้สึกต่างๆที่เคยมีในวัยรุ่นซึ่งยึดมั่นในอุดมการณ์ ความสมบูรณ์แบบบางอย่าง จนกลายมาเป็นเหตุของความขัดแย้ง ความคับข้องใจได้ ถ้ายัง ยึดมั่นแบบนั้นอยู่ต่อไปเมื่อเข้าสู่ภาวะของความเป็นผู้ใหญ่

ช่วงอายุ 24-34 ปี เป็นระยะที่เริ่มปักหลักเรื่องหน้าที่การงาน และมีครอบครัว รับประทานอาหารเช้าชอบต่างๆ มีความมุ่งมั่นกระตือรือร้นที่จะสร้างความสำเร็จในหน้าที่การงาน อันมีความหมายถึงการประสบความสำเร็จและความภาคภูมิใจในตนเอง ส่วนความเป็นพ่อแม่ นั้นก็นับว่าเป็นภาระหน้าที่ใหม่ที่น่าตื่นเต้น น่าสนใจ และท้าทาย

ในช่วงปลายของวัยหนุ่มสาวนี้ คนเราจะหยุดคิดพิจารณาตัวเองว่า เราได้มา ถูกทางหรือยัง ยืนอยู่ในจุดที่เราต้องการหรือไม่ พอใจหรือไม่ ถ้าจะมีการเปลี่ยนแปลงในชีวิต ครอบครัวหรือหน้าที่การงาน ก็มักจะเกิดขึ้นในช่วงระยะนี้ ก่อนที่จะเริ่มเข้าสู่วัยกลางคน สังคมเองก็เริ่มมองว่าผู้ที่อายุ 30 ปีขึ้นไปนั้น เป็นผู้ใหญ่มากขึ้นและพร้อมจะรับภาระต่างๆ ได้ต่อไป

### วัยของการสร้างความสำเร็จ

โดยทั่วไป คนเราจะมองความสำเร็จในชีวิตว่า นอกจากการมีสุขภาพที่ดีแล้ว ก็ น่าจะมีความสำเร็จในการงาน สัมพันธภาพระหว่างตนเองกับผู้อื่น และความสำเร็จในชีวิต ครอบครัว ทั้งหมดนี้ย่อมได้มาด้วยความมุ่งมั่นที่จะเอาชนะอุปสรรคต่างๆ ความมานะ พยายาม ความอดทนที่จะต่อสู้แก้ไขปัญหาต่างๆ ให้ได้ มนุษย์มีแรงจูงใจที่จะกระทำสิ่งเหล่านี้ พฤติกรรมต่างๆ ย่อมเกิดขึ้นจากแรงจูงใจ และ การเรียนรู้แรงจูงใจนี้อาจจะเป็นสัญญาณจากภาวะทาง สรีรวิทยาภายในร่างกาย หรือเกิดจากภาวะทางสังคม คือ สัมพันธภาพกับผู้อื่น แรงจูงใจยังมีที่มา อีกประการหนึ่ง คือ เกิดจากการรู้จักคิด รู้จักใช้ปัญญา ทำให้คิดอย่างมีเหตุผลซึ่งนับว่าเป็น แรงจูงใจที่เราสามารถควบคุมได้ เมื่อ เรามีเหตุผล รู้จักผิดชอบชั่วดี มีจุดมุ่งหมาย ก็เกิดความ มานะพากเพียรไม่ท้อถอย แต่ความ คิดเหตุผลนี้ จะเกิดขึ้นต่อเมื่อ ได้มีพัฒนาการทางด้าน สติปัญญาและอารมณ์อย่างเหมาะสมถึง ขั้นความคิดแบบใช้เหตุใช้ผล จึงจะสร้างแรงจูงใจแบบ นี้ได้สำเร็จ ซึ่งควรจะเกิดขึ้นในวัย ผู้ใหญ่ทุกคน แต่ก็มีได้เป็นเช่นนั้นทุกรายไป ผู้ใหญ่บางคนก็ ยังมีความคิดแบบเด็กๆ อยู่ ทำให้เกิดปัญหาในการปรับตัวตามมา

### แรงจูงใจ (Motivation)

ความต้องการของมนุษย์ อาจจะพิจารณาแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ

กลุ่มที่ 1 คือ ความต้องการพื้นฐาน (innate หรือ primary needs) เช่น อาหาร เครื่องนุ่งห่ม น้ำ การนอนหลับพักผ่อน เป็นต้น ส่วนมากเป็นพื้นฐานความจำเป็นทางด้าน สรีรวิทยา การตอบสนองความต้องการพื้นฐานเหล่านี้ เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งยวดที่ทำให้มนุษย์ ดำรงชีวิต อยู่ได้

### ความต้องการ (needs)

กลุ่มที่สองนั้น ที่เกิดจากพัฒนาการและการเรียนรู้ (acquired หรือ secondary needs) ขึ้นอยู่กับประสบการณ์การเรียนรู้ของแต่ละคน และมีความแตกต่างกันออกไป เช่น เด็กที่ต้องการแต่งกายให้เรียบร้อย ก็เป็นเพราะเด็ก ต้องการให้ตนเป็นที่รักและยอมรับของพ่อแม่ แรงจูงใจในการต้องการให้คนอื่นรัก หรือเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มนี้ ก็พบได้ในผู้ใหญ่เช่นกัน

### แนวคิดในการออกแบบ

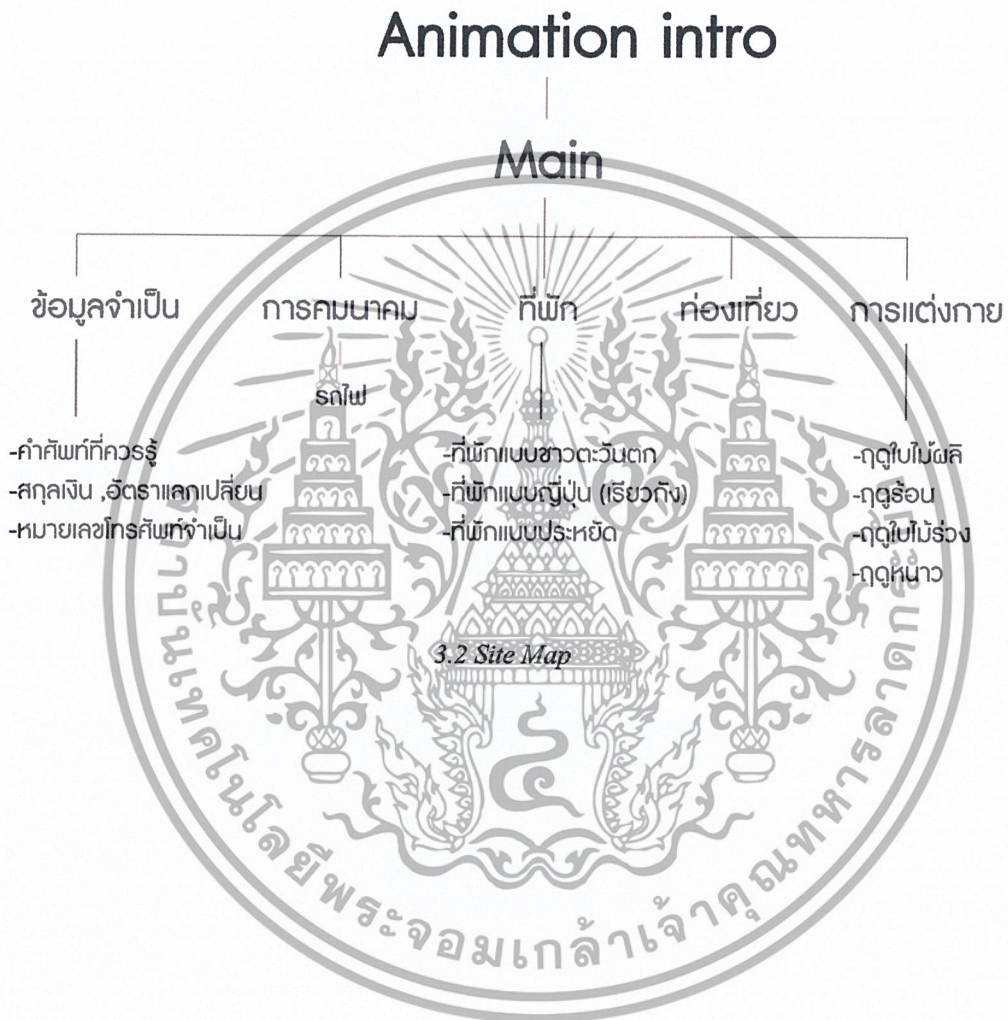
เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่ม 18-35 ปี จึงนำแนวทางการออกแบบของเกมส์ใน Facebook มาเป็นต้นแบบ เพราะเป็นสไตล์ภาพที่กลุ่มเป้าหมายค่อนข้างชื่นชอบ และพบเห็นอยู่ ตลอดในชีวิตประจำวัน โดยที่เนื้อหาที่ไม่หนักมาก สามารถใช้สไตล์ภาพน่ารัก เบาๆ สบายๆ มา รองรับได้



3.1 ตัวอย่างภาพประกอบ เกมส์ใน face book

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กำหนดขอบเขตของเนื้อหา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### ขั้นตอนการทำงาน

การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง เป็นการนำข้อมูลทั้งหมดที่รวบรวมเอาไว้ มาพัฒนาแนวคิดและแปลงเป็นรูปภาพตามลำดับ

#### ส่วนประกอบของชิ้นงาน

1. Opening Title เป็นนิเมชันนำเรื่องสั้นๆ ก่อนเข้าสู่หน้าหลัก
  2. Main Menu เป็นหน้าหลักที่เชื่อมต่อไปยังหัวข้อหลักอื่นๆทั้งหมด เมื่อเข้าสู่หน้าหลักแล้ว ไม่สามารถย้อนกลับไปยัง Opening Title ได้
    - 2.1 ข้อมูลจำเป็น
    - 2.2 รถไฟ
    - 2.3 การแต่งกายตามฤดูกาล
    - 2.4 ที่พัก
    - 2.5 เที่ยวทั่วกรุงโตเกียว
- หัวข้อหลัก 5 ข้อ จะแทนด้วยสถานที่ที่สามารถสื่อถึงหัวข้อนั้นๆ ส่วนภายในหัวข้อหลัก ก็จะมีเนื้อหาและหัวข้อย่อยๆ ซึ่งจะมีไอคอนกำกับ

### Character Design

เริ่มจากหาสไตล์การ์ตูนเรคเตอร์ที่จะใช้ เนื่องจากเนื้อหาเกี่ยวกับญี่ปุ่นอยู่แล้ว เลยเลือกใช้สไตล์การ์ตูนญี่ปุ่น น่ารักๆ หัวโต ตาโต ตัวเล็ก เมื่อตัดสินใจได้ ก็ลงมือวาดในโปรแกรม Flash ทันที เพราะการวาดใน Flash เลย สะดวกและง่ายต่อการแก้ไข แล้วยังสามารถนำไปทดลองใช้ได้ทันที



4.1 reference สำหรับออกแบบการ์ตูนเรคเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4.3 ออกแบบคาร์แรกเตอร์ครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในครั้งแรก ตั้งใจสร้างให้ดูหวาน แต่กลับเป็นว่าขัดกับเนื้อหา ที่ต้องดูขลุ่ยๆและให้อารมณ์สบายกว่านี้ จึงปรับแก้ไขชุดใหม่ทั้งหมด

สุดท้ายก็ทำการแก้ไขเล็กน้อย และปรับขนาดสัดส่วนให้ลงตัวมากที่สุด

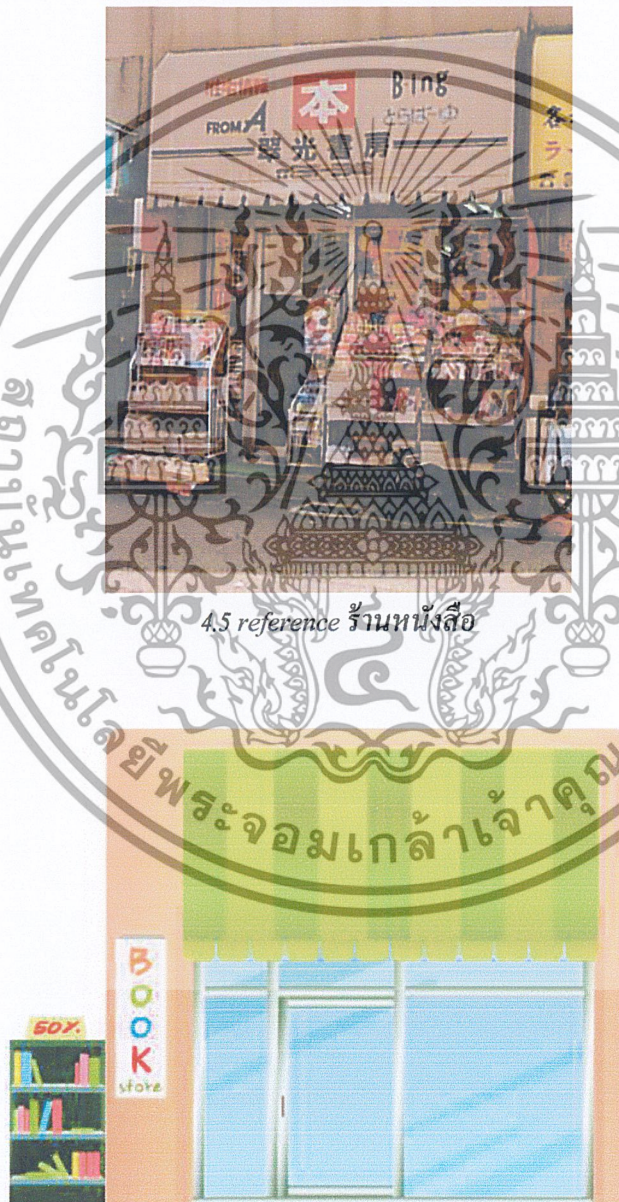


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### Main Menu

เป็นหน้าหลักของงาน มีแนวคิดคือ เปรียบหน้าหลักเป็นเมืองโตเกียว และมีหัวข้อ 5 หัวข้อ เปรียบเป็นสถานที่ในเมือง ดังนี้

1.ข้อมูลจำเป็น เป็นหัวข้อที่บอกเรื่องน่ารู้ เช่น สกุลเงิน อัตราแลกเปลี่ยนเงิน จึงแทน หัวข้อนี้ด้วย ร้านหนังสือ



4.6 ออกแบบร้านหนังสือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2. รถไฟ เป็นหัวข้อที่อธิบายวิธีการใช้รถไฟในโตเกียว แทนด้วย สถานีรถไฟฟ้า



4.7 reference สถานีรถไฟฟ้า



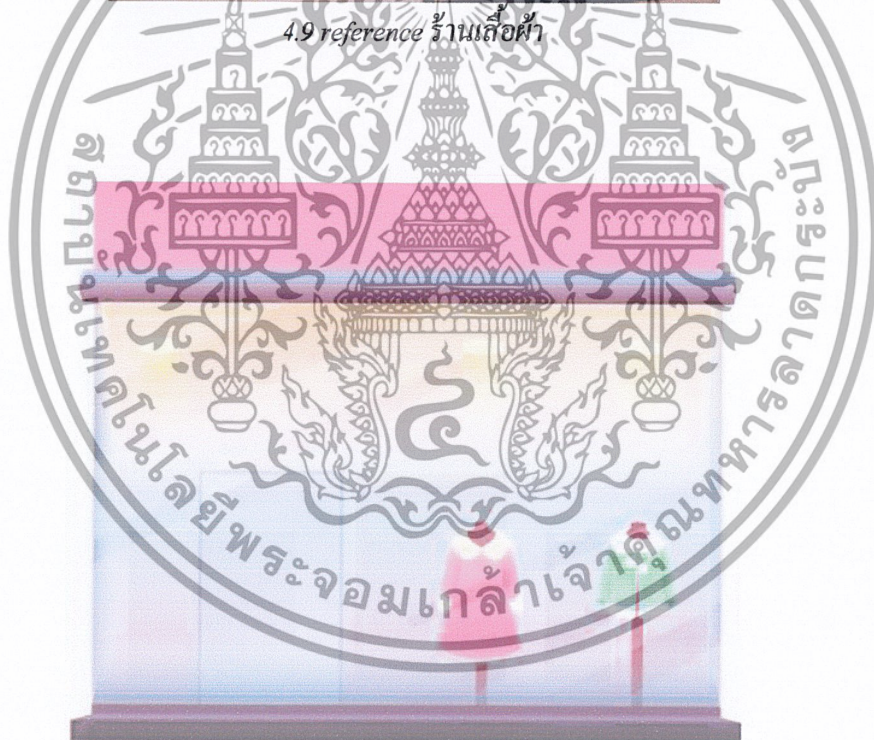
4.8 สถานีรถไฟฟ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3. แต่งตัวตามฤดูกาล เป็นหัวข้อเกี่ยวกับเสื้อผ้า จึงแทนด้วยร้านเสื้อผ้า



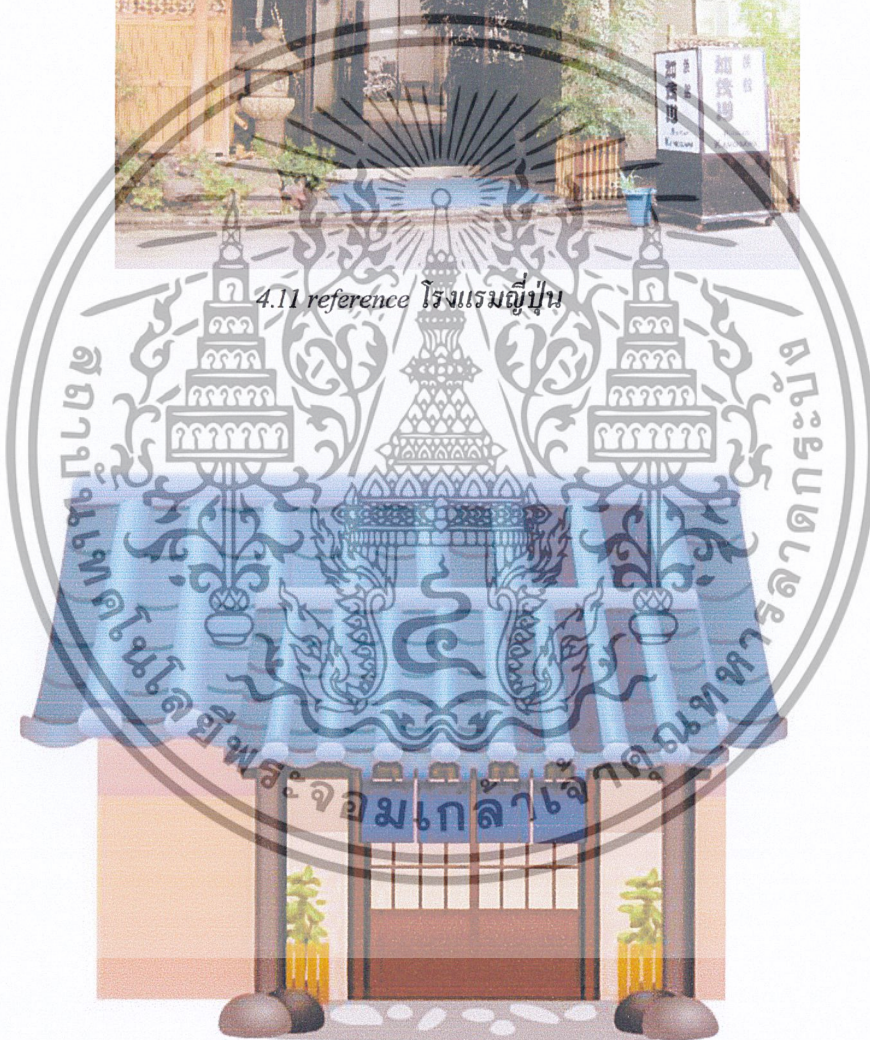
4.9 reference ร้านเสื้อผ้า



4.10 ร้านเสื้อผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

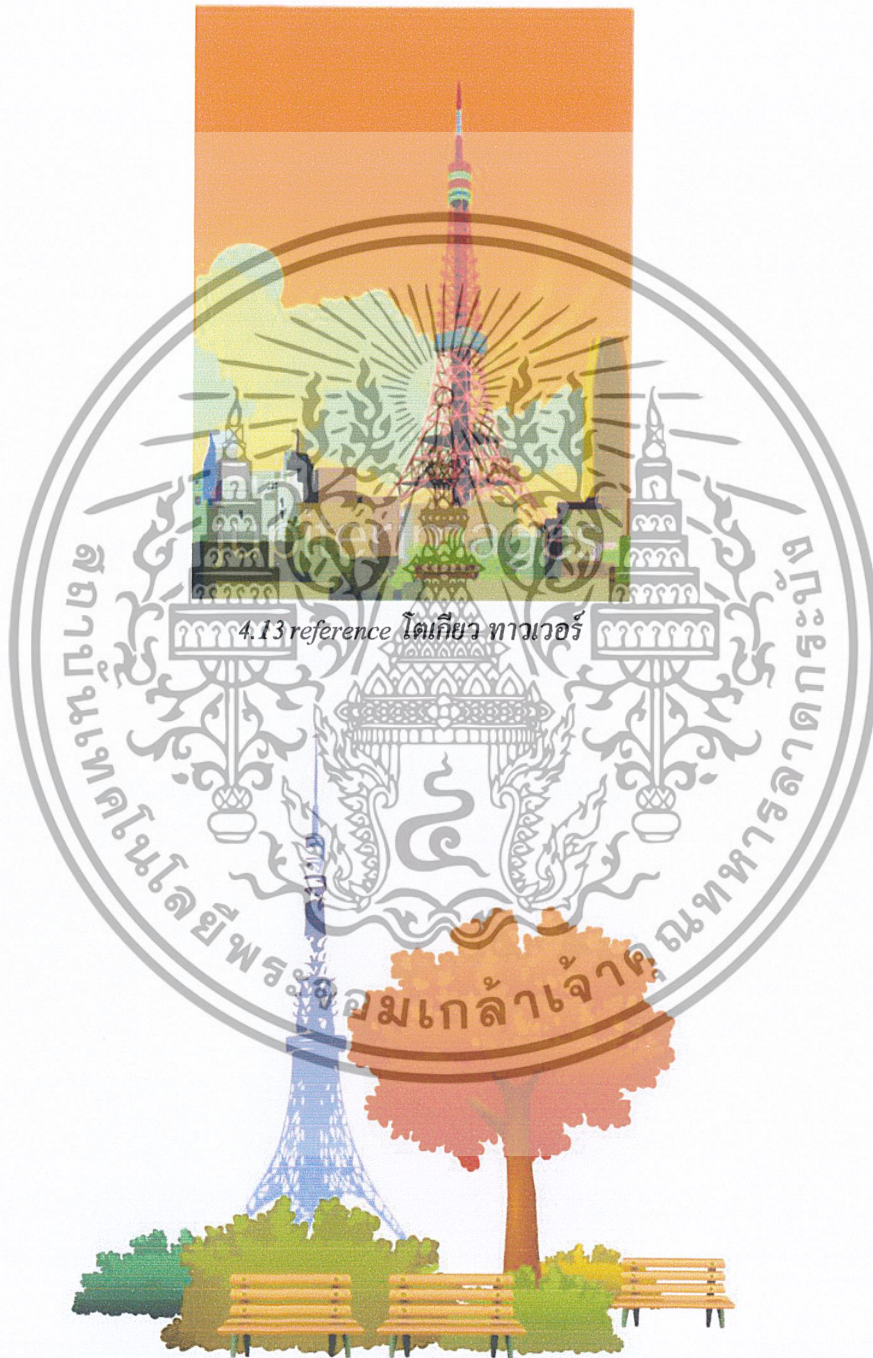
#### 4. ที่พัก แทนด้วยโรงแรมญี่ปุ่น



4.12 โรงแรมญี่ปุ่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. เทียวทั่วกรุงโตเกียว หัวข้อแนะนำสถานที่ที่น่าสนใจในโตเกียว แทนด้วย สวน-  
สาธารณะ และ โตเกียว ทาวเวอร์ที่เห็นอยู่ไกลๆ

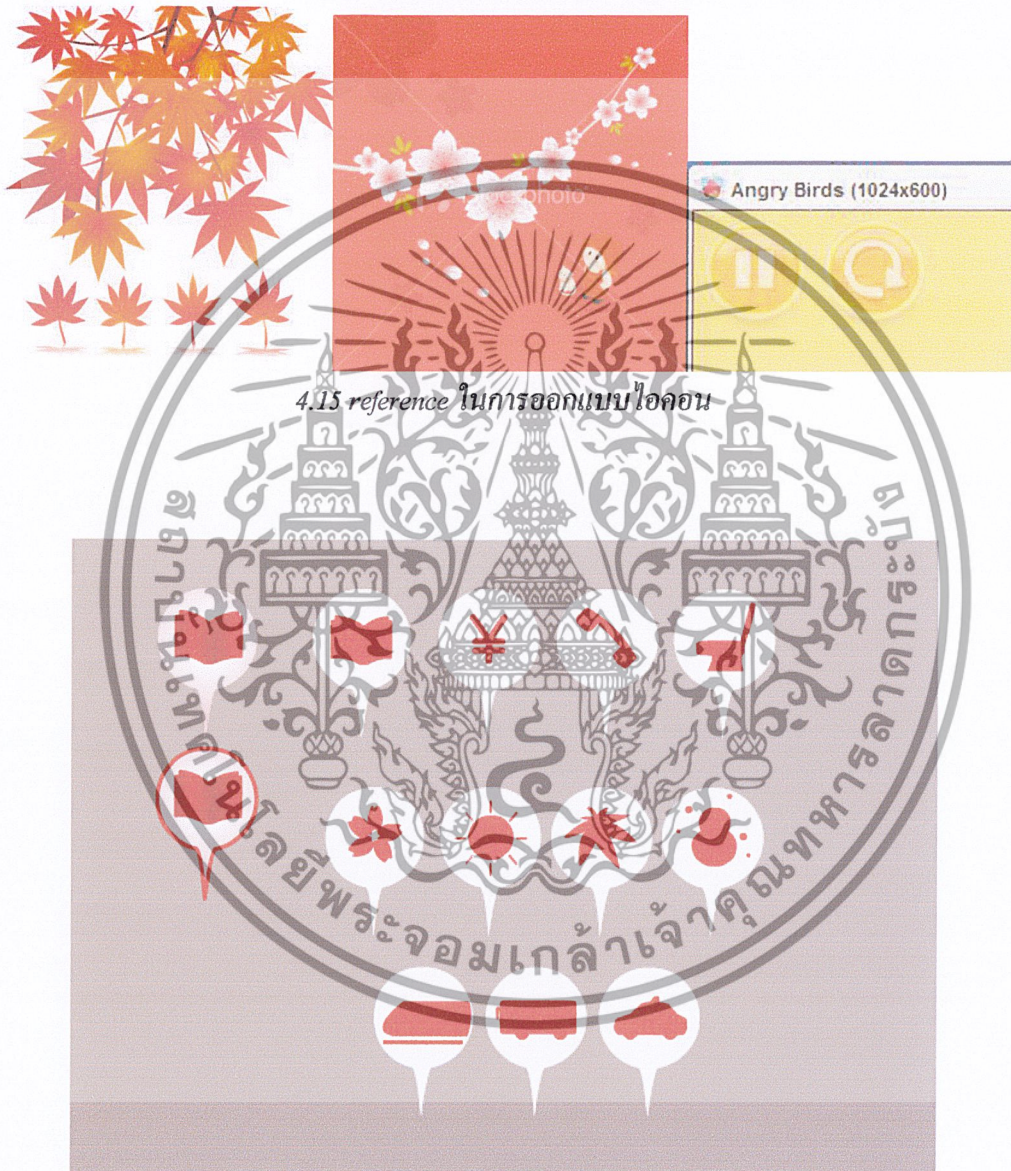


4.14 สวนสาธารณะ และ โตเกียว ทาวเวอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

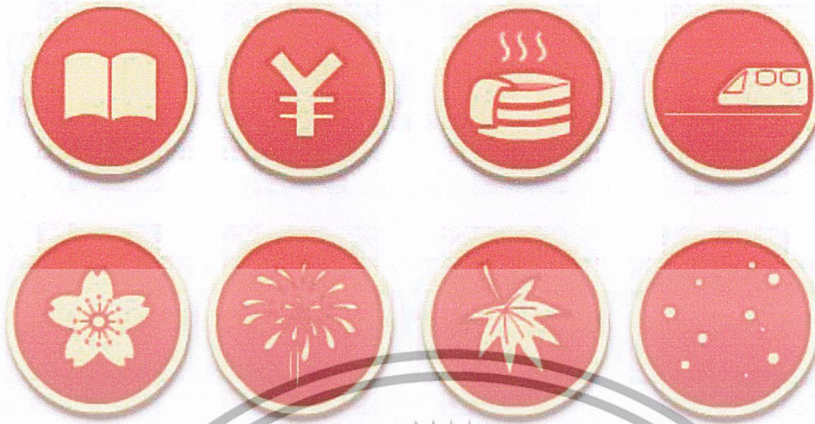
### Icon Design

ไอคอนจะใช้แสดงหัวข้อย่อย เช่น หัวข้อแต่งตัวตามฤดูกาล ก็ทำการออกแบบไอคอน 4 แบบ 4ฤดู และใช้วิธีอนิเมชั่น ขยับเล็กน้อยสร้างความน่าสนใจให้กับไอคอน



4.16 แบบร่าง ไอคอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



#### 4.16 ไอคอนที่ออกแบบ

##### ไอคอนแสดงหัวข้อย่อย

##### แถบนำเรื่องจากซ้ายไปขวา

1. คำศัพท์
2. สกุดเงินเยน
3. โรงอาบน้ำ
4. รถไฟ

##### แถวล่างเรื่องจากซ้ายไปขวา

1. ฤดูใบไม้ผลิ
2. ฤดูร้อน
3. ฤดูใบไม้ร่วง
4. ฤดูหนาว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 6

### ผลงานจริง

จากผลของการออกแบบและพัฒนา ทำให้ได้ส่วนประกอบหลักต่างๆ จนเป็นที่น่าพอใจในระดับหนึ่งแล้ว จึงเข้าสู่กระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว และระบบ Interactive โดยมีการนำเสนอ ดังนี้

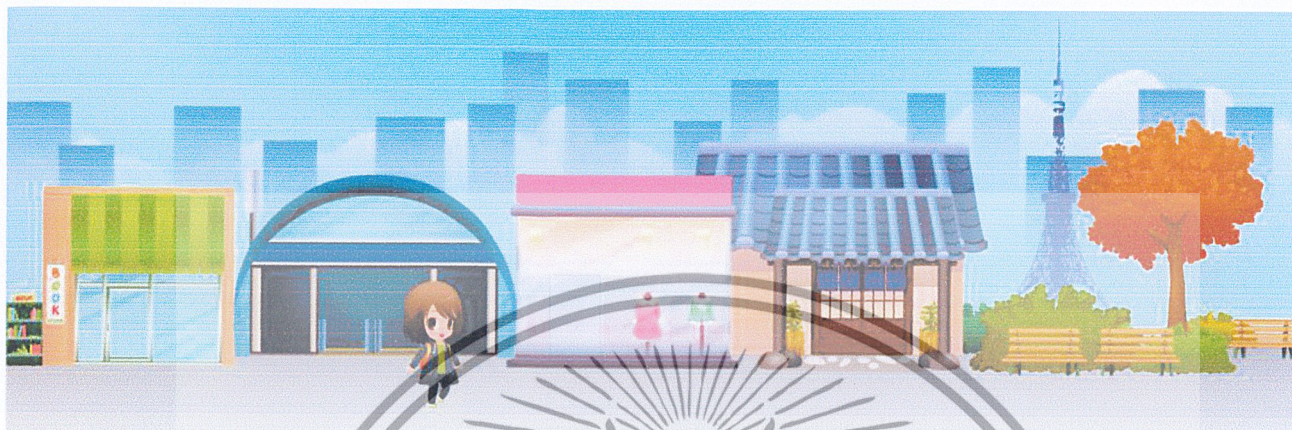
#### Opening Title



เปิดด้วยท้องฟ้า และค่อยๆ ไล่ลงมาเรื่อยๆ จนเห็นโตเกียว ทาวเวอร์ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของเมืองโตเกียว และมีชื่อเรื่องขึ้น และเปลี่ยนหน้าไปที่ main menu

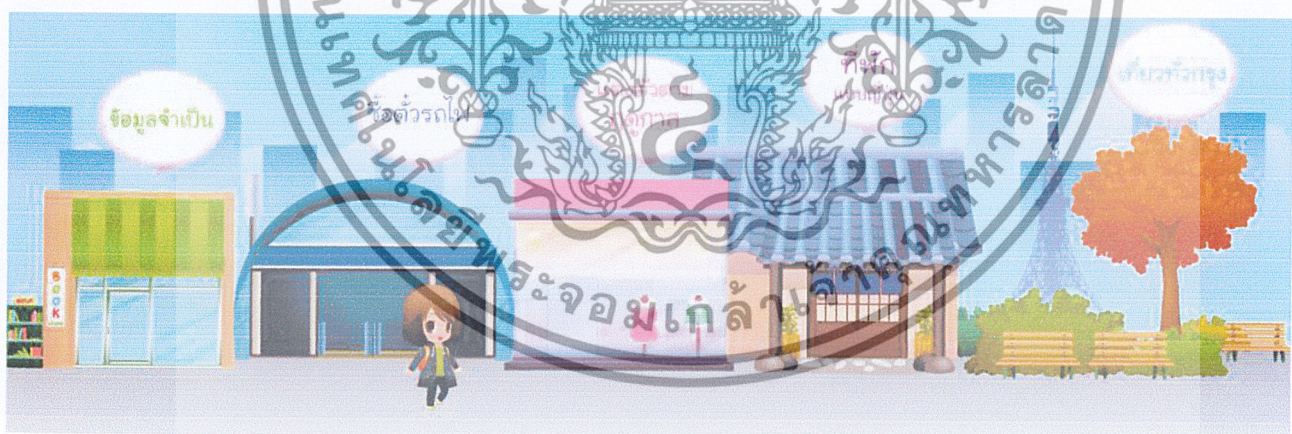
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Main Menu



### 5.2 หน้า Main Menu ที่เสร็จสมบูรณ์

หน้า Main Menu มีลักษณะเป็นภาพพาโนรามา ใช้เมาท์ในการเลื่อนซ้าย-ขวา และมี  
 คาร์เรเตอร์เดินตามเมาท์



### 5.3 หน้า Main Menu ในรูปแบบแสดงชื่อหัวข้อ

ในผลงานจริง ชื่อหัวข้อต่างๆจะไม่ได้แสดงให้เห็นตลอดเวลา จะขึ้นให้เห็นเฉพาะเวลา  
 ที่ชี้เมาท์ไปบริเวณสถานที่ของหัวข้อนั้นๆ เช่น เมื่อชี้เมาท์ที่ร้านหนังสือ หัวข้อ “ข้อมูลจำเป็น”  
 เท่านั้นที่จะแสดงขึ้นมาเหนือตัวร้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1. ข้อมูลจำเป็น

คำกล่าวทักทาย

Hajimemashite.	สวัสดี
Ohayoogozaimasu.	สวัสดีตอนเช้า
Konnichiwa.	สวัสดีตอนกลางวัน
Kombenwa.	สวัสดีตอนเย็น
Oyasuminasai.	ราตรีสวัสดิ์
Mata Aimashoo	แล้วพบกันใหม่

วลีถ้อยคำ

Arigato.	ขอบคุณ
Dooshimashite.	ไม่เป็นไร
Gomengasai.	ขอโทษ
Jaire wa ochidasuka.	ห้องน้ำอยู่ไหน
Wakarimasuka.	คุณเข้าใจไหม
Iya Wakarimasu.	ใช่ เข้าใจ
Iie Wakarimasu.	ไม่ เข้าใจ
O kura desuka.	ที่ไหน

เงินเยน

อัตราแลกเปลี่ยนปัจจุบัน 100 เยน ต่อ 57 บาท

มาลองคิดเล่นๆกันดีกว่า...ว่าเงินที่เรามี แลกได้กี่เยน

ถ้ามีเงิน  บาท

แลกได้  เยน

คำศัพท์

เงินเยน

5.4 หน้า ข้อมูลจำเป็น ที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2. ซื้อตั๋วรถไฟ

ซื้อตั๋วรถไฟ

เรื่องสถานีบัตร

ซื้อตั๋วจากตู้ (มองเห็นหรืออะไร สองชุดที่ตู้ได้)

ซื้อตั๋วรถไฟ

กรุณาใช้บัตรนี้

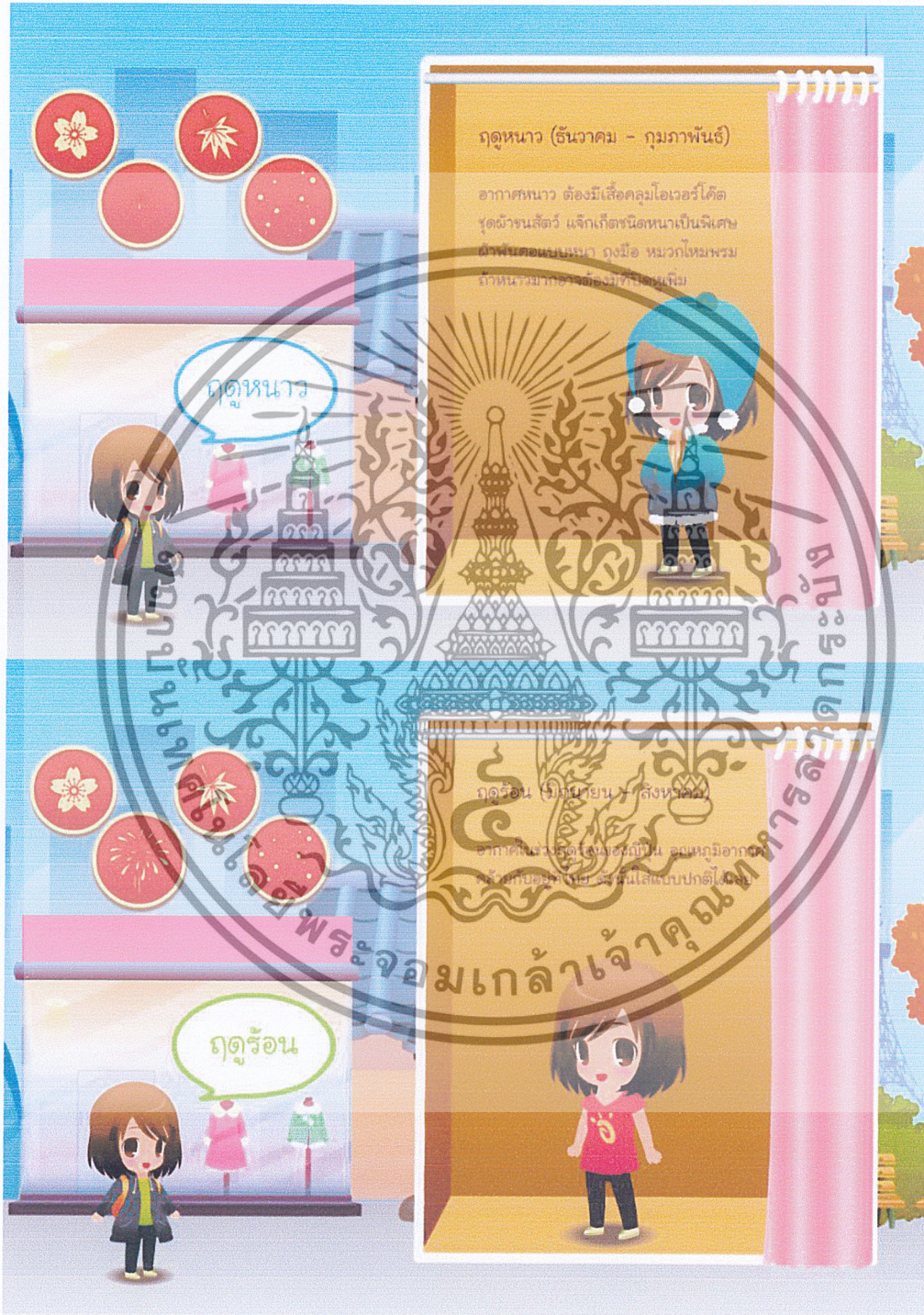
1. กดปุ่มเปลี่ยนภาษาที่หน้าจอด
2. กดปุ่มเลือกประเภทบัตรตามความต้องการ (1,000 / 2,000 / 3,000 และ 10,000 บาท)
3. ถ้าเป็นบัตรเติมเงิน กดปุ่มเหรียญ 10, 50, 100 และ 500 บาท
4. ถ้าเป็นบัตรเติมเงิน กดปุ่ม หรือ กดปุ่มเพื่อใช้สำหรับเติมยอด เงินเงิน เติมน้ำมันรถที่ตู้ (Platform Ticket Gate) ก็ผ่านได้แล้ว
5. แล้วก็ไปกดเลือกจำนวนตั๋ว
6. กดปุ่มเลือกราคาตั๋วที่ต้องการไปตรงหน้าจอ หรือ จะเลือกกดบนจอ สถานีก็ได้ ถ้าจะซื้อตั๋ววัน ก็กดปุ่ม Day Pass
7. รับตั๋ว
8. รับเงินทอน

ไปตู้ที่อื่นกัน~

### 5.5 หน้า ซื้อตั๋วรถไฟ ที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3. แต่งตัวตามฤดูกาล



5.6 หน้า แต่งตัวตามฤดูกาลที่เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### 5. เทียวทั่วกรุงโตเกียว

โตเกียวทาวเวอร์ เป็นหนึ่งในสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญของกรุงโตเกียว บริเวณหอคอยสามารถมองออกได้เป็น 3 ส่วน ส่วนล่างสุดเป็นอาคารสูง 4 ชั้นที่ตั้งอยู่ใต้หอคอยตรงภายในประกอบด้วยพิพิธภัณฑ์ ร้านค้าภัตตาคาร อีก 2 ส่วนที่เหลือเป็นจุดชมวิวของหอคอย ตั้งอยู่บนความสูง 150 เมตร และ 250 เมตร

5.8 หน้า เทียวทั่วกรุงโตเกียว เสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 6

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การที่ได้เลือกทำศิลปนิพนธ์ มีองค์ประกอบอยู่สองประการที่จำเป็นอย่างยิ่ง ประการแรกคือการได้เลือกทำเรื่องที่สนใจ ประการที่สอง คือได้เลือกทำในสิ่งที่ต้องการจะศึกษา เพราะเมื่อทั้งสองอย่างประกอบกันจะช่วยทำให้การดำเนินงานสะดวกราบรื่นยิ่งขึ้น

ด้านการวางแผนงานสิ่งที่จะต้องคำนึงถึงในการออกแบบสื่อมัลติมีเดียอินเทอร์เน็ตแอคทีฟ คือ ข้อจำกัดของการเล่นฟังก์ชันต่างๆ และการขยับเคลื่อนไหวของวัตถุ ขนาดของหน้าจอที่แตกต่างกัน ซึ่งจะมีผลต่อการรับชมสื่อมัลติมีเดียอินเทอร์เน็ตแอคทีฟของกลุ่มเป้าหมายทั้งสิ้น ซึ่งนักออกแบบต้องมีการวางแผนโดยรวมตั้งแต่ค้นหาให้เสร็จสิ้น การเขียนแผนผังเว็บไซต์ (Site map) จึงเป็นสิ่งจำเป็นที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อออกแบบ และวางระบบโครงสร้างของสื่อมัลติมีเดียอินเทอร์เน็ตแอคทีฟและง่ายต่อการทำงาน จากนั้นควรเตรียมเรื่องรูป เนื้อหา และองค์ประกอบอื่นๆ จะนำมาใช้ให้พร้อม เพื่อง่ายต่อการจัดการในขั้นตอนการทำงาน

ในระหว่างการทำงาน ข้าพเจ้าพบปัญหาในเรื่องของ Action script ซึ่งผลต่อหน้าเพจที่ออกแบบไว้ ทั้งในส่วนของการเล่นเปลี่ยนหน้า และแอนิเมชันการเคลื่อนไหวภายในเพจนั้นๆ ทำให้ต้องเสียเวลาศึกษา Action script เพิ่มเติม แต่ก็ทำให้ได้รับความรู้เพิ่มขึ้นเช่นกัน

### บรรณานุกรม

Mr.Teddy. เที่ยวไม่จ้อทัวร์ ตีตัวตะลุยโตเกียว + ดิสนีย์แลนด์และดิสนีย์ซี. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ ทิพย์ ไทย อินเทอร์เน็ต, 2552

<http://www.yokosojapan.org>

<http://www.google.com>

<http://hayashikisara.exteen.com>

<http://japan-guides.blogspot.com>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

