

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

ออกแบบ Interactive Multimedia สำหรับเกม “โครโมแรงเจ้อ”
INTERACTIVE MULTIMEDIA DESIGN FOR “CHORMORANGER” THE GAME



นายบรรณัฐ ตั้งขบวนบุตร
Mr. Vorranut Thungkabounboot

ร.พ.
๖ ๑๙๔ ๘
๕๖๓๙

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน..... 78251
วัน,เดือน,ปี..... 26 ก.พ. 2551

b. 11889305
i.

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิตศศิลป์ ภาควิชานิตศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2549

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุมัติศิลปนิพนธ์

ออกแบบ INTERACTIVE MULTIMEDIA สำหรับเกม “โครโมแรงเจ้อ”
INTERACTIVE MULTIMEDIA DESIGN FOR “CHORMORANGER” THE GAME



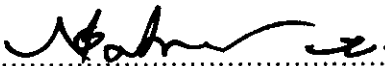
นายวรรณัฐ ดั่งขบวนบุตร

Mr.VORRANUT THUNGKABOUNBOOT

ภาควิชาศิลปะการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... ทรงศิริ พันธุเสวี วันที่ 30 เมษายน 2550

(อาจารย์ทรงศิริ พันธุเสวี)

หัวหน้าภาควิชา.....  วันที่ 5 มิ.ย. 50

(อาจารย์รุศศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	ออกแบบ Interactive Multimedia สำหรับเกม “โคร โมแรงเจ้อ” INTERACTIVE MULTIMEDIA DESIGN FOR “CHORMORANGER” THE GAME
ชื่อนักศึกษา	วรรณัฐ ตั้งขบวนบุตร
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ทรงศิริ พันธุเสวี
ปีการศึกษา	2549

บทคัดย่อ

โครงการนี้เกิดขึ้นจากเหตุการณ์สำคัญ 2 เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาใกล้เคียงกัน นั่นคือ เหตุการณ์ยึดอำนาจโดยคณะปฏิรูปการปกครองในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข หรือ คปค. เมื่อวันที่ 19 กันยายน 2549 หรือเป็นที่รู้จักกันในนามของ “เหตุการณ์ 19 กันยายน” และอีกเหตุการณ์หนึ่งคือ เหตุการณ์การคิดหัวข้อโครงการของวิชาศิลปนิพนธ์ ของนักศึกษา สาขาวิชานิเทศศิลป์ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 และเมื่อเหตุการณ์ทั้งสองมารวมกัน จึงกลายสภาพเป็นศิลปนิพนธ์ interactive multimedia แนวล้อเลียนการเมืองขึ้นนี้

กิตติกรรมประกาศ

ตลอดระยะเวลา 1 ภาคการศึกษาที่ใช้ชีวิตร่วมกับศิลปินนิพนธ์โครงการนี้ทั้งวันทั้งคืน ถือเป็นโอกาสอันดีอย่างยิ่งที่ได้เรียนรู้สิ่งแปลกใหม่มากมาย ซึ่งส่วนใหญ่เป็นประสบการณ์ที่ผมไม่เคยได้สัมผัสหรือมีพื้นฐานมาก่อน ผมเชื่อว่าโครงการนี้คงไม่สามารถดำเนินงานจนสำเร็จได้ หากขาดบุคคลดังต่อไปนี้

-อาจารย์วรพล ขวงเงิน หรือพี่อ้น อาจารย์พิเศษประจำภาควิชานิเทศศิลป์ ผู้ให้คำแนะนำและความช่วยเหลือในด้านเทคนิคของโปรแกรมแฟลช รวมไปถึงการเขียนแอ็คชั่นสคริปในส่วนของเกม ซึ่งผมไม่มีความรู้ด้านนี้เลยแม้แต่น้อยนิด หากไม่ได้รับความช่วยเหลือจากพี่อ้น ผมเองก็ยังไม่ทราบเลยว่า สุดท้ายศิลปินนิพนธ์ชิ้นนี้จะออกมามีรูปร่างหน้าตาอย่างไร ขอขอบคุณมากๆครับ

-อาจารย์ทรงศิริ พันธุเสวี อาจารย์ที่ปรึกษา และอาจารย์ท่านอื่นๆทุกท่านที่ให้คำปรึกษาด้วยดีเสมอมา ขอขอบคุณมากๆครับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

สื่อ Interactive Multimedia เป็นวิธีการสร้างความน่าสนใจให้กับผลงานที่ต้องการนำเสนอได้อย่างแปลกใหม่ หลากหลาย และมีลูกเล่นที่น่าตื่นตาตื่นใจ ไม่ว่าเนื้อหาจะเป็นเรื่องที่น่าทึ่งเพียงใด แต่ถ้ารู้จักการใช้สื่อได้เปรียบของสื่อ Interactive Multimedia ก็สามารถดึงดูดความสนใจของผู้รับสาร และถ่ายทอดสารที่ต้องการบอกกล่าวกันได้โดยง่าย อย่างเช่น ศิลปินพินท์ โครงการนี้ ก็เป็นการนำเหตุการณ์ 19 กันยาฯ ที่เป็นเรื่องน่าเบื่อสำหรับผู้ไม่สนใจด้านข่าวสารบ้านเมือง มาแปรรูปกลายเป็น เกมโครโมแรงเจ้อ ที่แม้ว่าจะเป็นผู้ที่ไม่ได้ติดตามข่าวสาร แต่ก็ น่าจะรับกันได้ง่ายกว่า

ผมหวังว่าโครงการนี้อาจจะเป็นประโยชน์แก่ผู้พบเห็นบ้างไม่มากก็น้อย และหากมีข้อผิดพลาดประการใดต้องขออภัยไว้ ณ ที่นี้

วรรณัฐ ตั้งขบวนบุตร

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก.
กิตติกรรมประกาศ	ข.
คำนำ	ค.
สารบัญ	ง.
สารบัญภาพประกอบ	จ.
บทที่	
1. บทนำ	
ความสำคัญของ โครงการ	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
ขอบเขตของ โครงการ	1
กลุ่มเป้าหมาย	2
แนวทางการบรรลุเป้าหมาย	2
2. สื่อมัลติมีเดีย	
ข้อมูลเกี่ยวกับมัลติมีเดีย	3
ความหมายของมัลติมีเดีย	3
องค์ประกอบของมัลติมีเดีย	4
การรวมองค์ประกอบของมัลติมีเดีย	5
ความหมายของอินเตอร์แอคทีฟมัลติมีเดีย	5
การออกแบบมัลติมีเดีย	6
Information Design	6
รายละเอียดที่ไม่ควรมองข้ามในการออกแบบข้อมูล	8
หลักและกฎเกณฑ์ในการออกแบบมัลติมีเดียที่ดี	9
ขั้นตอนสำคัญในการออกแบบมัลติมีเดีย	9
เป้าหมายการออกแบบ	10
เปรียบเทียบ สื่อภาพการ์ตูน การ์ตูนเคลื่อนไหว (Animation) มัลติมีเดีย (Multimedia)	11

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. เหตุการณ์ 19 กันยาฯ	
รายละเอียดเหตุการณ์ 19 กันยาฯ	12
ลำดับเหตุการณ์	13
สถานการณ์ในประเทศไทย	14
ปฏิกริยาของประชาชน	16
คณะปฏิรูปการปกครองในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข	22
ที่มาของคณะปฏิรูปการปกครองฯ	23
คณะบุคคลผู้ดำรงตำแหน่งสำคัญ	23
คณะมนตรีความมั่นคงแห่งชาติ	24
4. วิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบ	
วิเคราะห์ภาพรวม	25
แนวทางในการนำข้อมูลจากเหตุการณ์จริงมาใช้	25
แนวทางการออกแบบ	26
แนวการนำเสนอ	26
ขั้นตอนการทำงาน	27
5. ผลงานสำเร็จ	33
6. ข้อเสนอแนะและข้อเสนอแนะ	44
บรรณานุกรม	45

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1. ไซต์แม็ป	28
2. แบบร่างตัวละครแบบแรกสุด	28
3. แบบร่างตัวละครกลุ่ม โคร โมแรงเจ้อ	29
4. แบบร่างตัวละครกลุ่มแก๊งนับถอยหลัง	29
5. แบบร่างหน้าจอเมนู	30
6. ภาพคอนเซ็ปต์เกม 05	30
7. ภาพคอนเซ็ปต์เกม 04	31
8. ภาพคอนเซ็ปต์เกม 03	31
9. ภาพคอนเซ็ปต์เกม 02	32
10. ภาพคอนเซ็ปต์เกม 01	32
11. หน้าจอเมนเมนู	33
12. หน้าจอเลือกเซปเตอร์	34
13. ฉากกรีนเรื่อง 1	34
14. ฉากกรีนเรื่อง 2	35
15. ฉากเปิดเรื่อง 1	35
16. ฉากเปิดเรื่อง 2	36
17. ฉากเล่าเรื่อง 1	36
18. ฉากเล่าเรื่อง 2	37
19. ฉากเล่นเกม 05	37
20. ฉากเล่นเกม 04	38
21. ฉากเล่นเกม 03	38
22. ฉากเล่นเกม 02	39
23. ฉากเล่าเรื่อง 3	39
24. ฉากเล่าเรื่อง 4	40
25. หน้าจอสอนกติกาการเล่น	40

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

26. ฉากเล่นเกม 01	41
27. หน้าจอเกมโอเวอร์	41
28. ฉากเล่าเรื่อง 5	42
29. ฉากเล่าเรื่อง 6	42
29. ฉากเล่าเรื่อง 7	43
30. ฉากเล่าเรื่อง 8	43



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญของโครงการ

ในปัจจุบันที่ภาวะการเจริญเติบโตของเทคโนโลยีด้านไอทีเป็นไปอย่างรวดเร็ว สื่อประเภทเกมอินเทอร์เน็ตแอคทีฟ เข้ามามีบทบาทในชีวิตมนุษย์มากขึ้น เนื่องด้วยสื่อประเภทนี้ มีการนำเสนอประสบการณ์เสมือนจริงให้แก่ผู้รับสาร ซึ่งเป็นข้อได้เปรียบจากสื่ออื่นๆ ทำให้ข้อมูลและเนื้อหาต่างๆ ที่ต้องการนำเสนอ ถูกถ่ายทอดไปสู่ผู้รับสารได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

โปรแกรมแฟลช เป็นโปรแกรมที่สามารถสร้างเกมอินเทอร์เน็ตแอคทีฟ ได้โดยไม่ต้องอาศัยความเชี่ยวชาญทางด้านวิศวกรรมคอมพิวเตอร์มากนัก และเกมแฟลชที่สำเร็จออกมาก็สามารถนำเสนอและเผยแพร่ได้ง่าย โดยไม่จำเป็นต้องมีเครื่องเล่นเฉพาะ จึงเป็นทางเลือกที่ดีในการนำมาใช้ประกอบการทำศิลปนิพนธ์ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 นี้

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษา ค้นคว้าและทดลองด้านออกแบบส่วนประกอบต่างๆของเกมอินเทอร์เน็ตแอคทีฟ
2. เพื่อนำเสนอข้อมูล มุมมอง และความคิดเห็นในแง่มุมต่างๆ ของเหตุการณ์ 19 กันยายน 2549 เพื่อเป็นการถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกของคนในสังคม ให้กลับเข้าสู่ภาวะสมดุล อันจะก่อให้เกิดซึ่งความสมานฉันท์ของคนในชาติ

ขอบเขตของโครงการ

เกมอินเทอร์เน็ตแอคทีฟและฉากการดำเนินเรื่อง ความยาว 30-45 นาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กลุ่มเป้าหมายของโครงการ

ผู้ที่สนใจข่าวสารบ้านเมือง และพร้อมเปิดใจในการแลกเปลี่ยนมุมมองความคิดเห็นที่แตกต่างกัน เพื่อความสมานฉันท์ของคนในชาติ

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. การรวบรวมข้อมูลด้านต่างๆที่เกี่ยวข้องกับโครงการ
 - 1.1 ข้อมูลด้านมัลติมีเดียประเภทเกมอินเตอร์แอคทีฟ
 - 1.2 การรวบรวมข้อมูลจากเหตุการณ์ 19 กันยายน 2549 ซึ่งนำมาเป็นเนื้อหาในการดำเนินเรื่อง
2. การวิเคราะห์และสรุปผลเบื้องต้น เพื่อหาข้อจำกัดของการผลิต การมุ่งใจ และแนวทางในการออกแบบ
3. การพัฒนาแบบร่าง
4. การผลิตเป็นผลงานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

สื่อมัลติมีเดีย

ข้อมูลเกี่ยวกับมัลติมีเดีย

มัลติมีเดียเริ่มต้นในราวๆ ต้นปี พ.ศ. 2534 พร้อมๆกับการใช้ระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 3.0 ซึ่งเป็นระบบปฏิบัติการที่ใช้สำหรับเครื่องพีซี (PC) และเป็นระบบปฏิบัติการที่เรียกว่า กราฟิกยูซเซอร์ อินเทอร์เฟซ (Graphic User Interface) หรือที่เรียกย่อๆว่า GUI สำหรับ GUI เป็นอินเทอร์เฟซ ที่สามารถแสดงได้ทั้งข้อความ (Text) และกราฟิก (Graphic) ซึ่งง่ายต่อการใช้งาน ต่อมาในราวๆต้นปี พ.ศ. 2535 บริษัทไมโครซอฟต์ได้พัฒนาโปรแกรมมัลติมีเดียเวอร์ชัน 1.0 ที่ใช้ร่วมกับระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 3.0 ทำให้ระบบปฏิบัติการวินโดวส์มีศักยภาพเพิ่มขึ้นในเรื่องของภาพและเสียง ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของมาตรฐานมัลติมีเดียที่เรียกว่ามาตรฐานเอ็มพีซี (MPC: Multimedia Personal Computer) ซึ่งมาตรฐานนี้จะป็นสิ่งกำหนดระบบพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับมัลติมีเดียที่เล่นบนระบบปฏิบัติการวินโดวส์

การเริ่มนำวินโดวส์ 3.1 เข้ามาแทนวินโดวส์ 3.0 ในราวๆต้นเดือนมีนาคม พ.ศ. 2536 ทำให้การใช้มัลติมีเดียกว้างขวางยิ่งขึ้น โดยเฉพาะมีศักยภาพในการเล่นไฟล์เสียง (Wave) ไฟล์มิดิ (MIDI) ไฟล์ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และภาพยนตร์จากแผ่นซีดีรอม (CD-Rom) จนกลายเป็นจุดเริ่มต้นของมัลติมีเดียที่ใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์พีซีจนถึงปัจจุบัน

ความหมายของมัลติมีเดีย

คำว่า มัลติมีเดีย มีผู้ให้ความหมายไว้ดังต่อไปนี้

มัลติมีเดีย คือ ระบบสื่อสารข้อมูลข่าวสารหลายชนิด โดยผ่านสื่อทางคอมพิวเตอร์ ซึ่งประกอบด้วย ข้อความ ฐานข้อมูล ตัวเลข กราฟิก ภาพเสียง และวีดิทัศน์ (Jeffcoate, 1995)

มัลติมีเดีย คือ การใช้คอมพิวเตอร์สื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความกราฟ ภาพศิลป์ (Graphic Art) เสียง ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวีดิทัศน์ เป็นต้น (Vaughan, 1993)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบของมัลติมีเดีย

มัลติมีเดีย ที่สมบูรณ์ต้องประกอบด้วยสื่อมากกว่า 2 สื่อ ตามองค์ประกอบ ดังนี้ ตัวอักษร ภาพนิ่ง เสียง ภาพเคลื่อนไหว การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ และวีดิทัศน์ เป็นต้น โดยที่องค์ประกอบเหล่านี้มีความสำคัญต่อการออกแบบดังนี้

ตัวอักษร (Text) ตัวอักษรถือว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการเขียนโปรแกรมมัลติมีเดีย โปรแกรมประยุกต์โดยมากมีตัวอักษรให้ผู้เขียนเลือกได้หลายๆแบบ และสามารถที่จะเลือกสีของตัวอักษรได้ตามต้องการ นอกจากนั้นยังสามารถกำหนดขนาดของตัวอักษรได้ตามต้องการ การโต้ตอบกับผู้ใช้ก็ยังนิยมใช้ตัวอักษร รวมถึงการใช้ตัวอักษรในการเชื่อมโยงในแบบปฏิสัมพันธ์ได้ เช่น การคลิกไปที่ตัวอักษรเพื่อเชื่อมโยงไปนำเสนอ เสียง ภาพกราฟิกหรือเล่นวีดิทัศน์ เป็นต้น นอกจากนี้ตัวอักษรยังสามารถนำมาจัดเป็นลักษณะของเมนู (Menu) เพื่อให้ผู้ใช้เลือกข้อมูลที่จะศึกษาได้ โดยคลิกไปที่บริเวณกรอบสี่เหลี่ยมของมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์

ภาพนิ่ง (Still Images) ภาพนิ่งเป็นภาพกราฟิกที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย หรือ ภาพวาด เป็นต้น ภาพนิ่งมีบทบาทสำคัญต่อมัลติมีเดียมาก ทั้งนี้เนื่องจากภาพจะให้ผลในเชิงของการเรียนรู้ด้วยการมองเห็น ไม่ว่าจะดูโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ วารสาร ฯลฯ จะมีภาพเป็นองค์ประกอบเสมอ ดังคำกล่าวที่ว่า “ภาพหนึ่งภาพมีคุณค่าเท่ากับคำถึงพันคำ” ดังนั้นภาพนิ่งจึงมีบทบาทมากในการออกแบบมัลติมีเดียที่มีตัวอักษรและภาพนิ่งเป็น GUI (Graphic User Interface) ภาพนิ่งจึงสามารถผลิตได้หลายวิธี อย่างเช่น การวาด (Drawing) การสแกนภาพ (Scanning) เป็นต้น

เสียง (Sound) เสียงในมัลติมีเดียจะจัดเก็บอยู่ในรูปของข้อมูลดิจิทัล และสามารถเล่นซ้ำ (Replay) ได้จากเครื่องคอมพิวเตอร์พีซี การใช้เสียงในมัลติมีเดียก็เพื่อนำเสนอข้อมูล หรือสร้างสภาพแวดล้อมที่น่าสนใจยิ่งขึ้น เช่น เสียงน้ำไหล เสียงหัวใจเต้น เป็นต้น เสียงสามารถใช้เสริมตัวอักษรหรือนำเสนอวัสดุที่ปรากฏบนจอภาพได้เป็นอย่างดี เสียงที่ใช้ร่วมกับโปรแกรมประยุกต์สามารถบันทึกเป็นข้อมูลแบบดิจิทัลจากไมโครโฟน แผ่นซีดีเสียง (CD-ROM Audio Disc) เทปเสียง และวิทยุ เป็นต้น

ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ภาพเคลื่อนไหวจะหมายถึง การเคลื่อนไหวของภาพกราฟิก อาทิ การเคลื่อนไหวของลูกสูบและวาล์วในระบบการทำงานของเครื่องยนต์ 4 จังหวะ เป็นต้น ซึ่งจะทำให้สามารถเข้าใจระบบการทำงานของเครื่องยนต์ได้เป็นอย่างดี ดังนั้น ภาพเคลื่อนไหว จึงมีขอบข่ายตั้งแต่การสร้างภาพด้วยกราฟิกอย่างง่าย พรอ้อมทั้งการเคลื่อนไหวกราฟิกนั้น จนถึงกราฟิกที่มีรายละเอียดแสดงการเคลื่อนไหว โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวในวงการธุรกิจ ก็

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่บนสื่อสาธารณะโดยไม่ผ่านการอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ หรือการนำออกจำหน่ายโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ หรือการนำออกจำหน่ายโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ ไม่สามารถนำออกจำหน่ายโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์

มี Autodesk animation ซึ่งมีคุณสมบัติทั้งในด้านของการออกแบบกราฟิกละเอียดสำหรับใช้ใน
มัลติมีเดียตามต้องการ

การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Links) การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์จะ
หมายถึงการที่ผู้ใช้มัลติมีเดียสามารถเลือกข้อมูลได้ตามต้องการ โดยใช้ตัวอักษรหรือปุ่มสำหรับ
ตัวอักษรที่จะสามารถเชื่อมโยงได้ จะเป็นตัวอักษรที่มีสีแตกต่างจากอักษรตัวอื่นๆ ส่วนปุ่มก็จะมี
ลักษณะคล้ายกับปุ่มเพื่อชมภาพยนตร์ หรือคลิกลงบนปุ่มเพื่อเข้าหาข้อมูลที่ต้องการ หรือเปลี่ยน
หน้าตาของข้อมูลต่อไป

วีดิทัศน์ (Video) การใช้มัลติมีเดียในอนาคตจะเกี่ยวข้องกับการนำเอาภาพยนตร์วีดิทัศน์
ซึ่งอยู่ในรูปของดิจิทัลรวมเข้าไปกับ โปรแกรมประยุกต์ที่เขียนขึ้น โดยทั่วไปของวีดิทัศน์จะ
นำเสนอด้วยเวลาจริงที่จำนวน 30 ภาพต่อวินาที ในลักษณะนี้จะเรียกว่าวีดิทัศน์ดิจิทัล (Digital
Video) คุณภาพของวีดิทัศน์ดิจิทัลจะทัดเทียมกับคุณภาพที่เป็นจากจอโทรทัศน์ ดังนั้นทั้งวีดิทัศน์
ดิจิทัลและเสียงจึงเป็นส่วนที่ผนวกเข้าไปสู่การนำเสนอ ได้ทันทีด้วยจอคอมพิวเตอร์ ในขณะที่
เสียงสามารถเล่นออกไปยังลำโพงภายนอกได้โดยผ่านการ์ดเสียง (Sound Card)

การรวมองค์ประกอบของมัลติมีเดีย

พื้นฐานของมัลติมีเดียจะต้องมีองค์ประกอบมากกว่า 2 องค์ประกอบเป็นอย่างน้อย เช่น ใช้
ตัวอักษรร่วมกับการใช้สีที่แตกต่างกัน 2-3 สี ภาพศิลป์ ภาพนิ่ง จากการวาดหรือการสแกน
นอกนั้นก็อาจมีเสียงและวีดิทัศน์ร่วมอยู่ด้วยก็ได้ การใช้มัลติมีเดียที่นิยมกันมี 2 แบบ แบบแรกคือ
การใช้มัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ และแบบที่สองคือ การใช้มัลติมีเดียเพื่อการฝึกอบรม

ความหมายของอินเตอร์แอคทีฟมัลติมีเดีย

การที่ผู้ใช้สามารถที่จะควบคุมสื่อให้นำเสนอออกมาตามต้องการได้จะเรียกว่า มัลติมีเดีย
ปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) การปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้สามารถจะกระทำได้โดยผ่านทาง
คีย์บอร์ด (Keyboard) เมาส์ (mouse) หรือตัวชี้ (Pointer) เป็นต้น การใช้มัลติมีเดียในลักษณะ
ปฏิสัมพันธ์ ก็เพื่อช่วยให้ผู้ใช้สามารถเรียนรู้หรือทำกิจกรรม รวมถึงคู่มือต่างๆด้วยตัวเองได้ สื่อ
ต่างๆที่นำมารวมไว้ในมัลติมีเดีย เช่น ภาพ เสียง วีดิทัศน์ จะช่วยให้เกิดความหลากหลายในการใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คอมพิวเตอร์อันเป็นเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในแนวทางใหม่ที่ทำให้การใช้คอมพิวเตอร์น่าสนใจ และเร้าความสนใจเพิ่มความสุขสนานในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

การออกแบบมัลติมีเดีย

เทคโนโลยีการสื่อสารได้พัฒนามาจนไกล และเกิดสื่อแขนงใหม่มากมาย ไม่ว่าจะเป็น ซีดีรอม หรือเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และแน่นอนว่าทุกสิ่งทุกอย่างจะต้องมีศิลปะการออกแบบเข้าไปเกี่ยวข้องอยู่ด้วยเสมอ การออกแบบสำหรับสื่อแขนงใหม่เหล่านี้จะแตกต่างจากการออกแบบสิ่งพิมพ์โดยสิ้นเชิง

การปฏิสัมพันธ์ (interactive) ให้กับข้อมูลต่าง ๆ ที่ถูกนำเสนอผ่านข้อมูลดิจิทัล เป็นสิ่งสำคัญ นักออกแบบจำเป็นต้องเรียนรู้อีกทั้งยังเป็นหัวใจของการนำเสนอข้อมูลผ่านสื่อต่าง ๆ ที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัล เพราะไม่ว่าจะเป็นซีดีรอม หรือเครือข่ายอินเทอร์เน็ตล้วนแต่มีขีดความสามารถในการแสดงข้อมูลได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ ภาพเคลื่อนไหว กราฟฟิก รวมทั้งเสียง ซึ่งคุณสมบัติเหล่านี้ช่วยให้สื่อมัลติมีเดียมีความน่าสนใจกว่าสื่อสิ่งพิมพ์มากมาย

มัลติมีเดีย สื่อรูปแบบใหม่แห่งทศวรรษนี้ถือว่าเป็นจุลรวมศาสตร์ และ ศิลป์ ด้วยเทคโนโลยีของฮาร์ดแวร์คอมพิวเตอร์ อุปกรณ์เสริมต่าง ๆ ซอฟต์แวร์ และสิ่งที่ขาดเสียไม่ได้คือความคิดสร้างสรรค์ ฝีมือ และ ประสบการณ์ของผู้ที่สร้างงานมัลติมีเดียกัน ได้ตั้งนานแล้ว และต่างก็มีผลงานออกสู่ตลาดมากมาย สามารถสร้างรายได้เป็นกอบเป็นกำ เนื่องจากมูลค่าของการสร้างงานมัลติมีเดียมันสูงกว่างานสิ่งพิมพ์ จะเห็นได้จากบรรดาซีดีรอมที่มีขายกันอยู่เกลื่อนตลาด ซึ่งหากนับจำนวนแล้วละก็มันอาจจะมากมายพอ ๆ กับสื่อสิ่งพิมพ์เลยทีเดียวทั้งที่มันเพิ่งจะเริ่มเมื่อไม่นานนี้เอง

การลงทุนเกี่ยวกับเทคโนโลยี เป็นอะไรที่ค่อนข้างโหดร้ายพอสมควร ยังต้องลงทุนระบบสำหรับการสร้างมัลติมีเดียอย่างสมบูรณ์ด้วยนั้น ยิ่งนักหนาสาหัสเอาการ มันใช้ทุนมากพอกับการเปิดสตูดิโอตัดต่อภาพยนตร์เลยทีเดียว จึงไม่ขอก้าวถึงระบบที่ใหญ่ขนาดนั้น

Information Design

หลักของการออกแบบข้อมูลนั้นมีอยู่ด้วยกัน 2 แบบคือ แบบที่ 1 ข้อมูลแบบเข้าทางตรง (Direct Access) กับแบบที่ 2 ข้อมูลแบบเข้าได้หลายทิศทาง (Random Access)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อมูลแบบเข้าหาทางตรง เป็นรูปแบบพื้นฐานของมัลติมีเดีย ที่มีหน้าจออยู่หน้าจอเดียว ข้อมูลจะเปลี่ยนไปเรื่อย ๆ ภายในขอบเขตของข้อมูลที่กำหนด โดยมีตัวนำทาง (เลือกดูข้อมูล) สำหรับให้ผู้เลือก ซึ่งตัวนำทางนี้อาจจะเป็น ปุ่ม (Button) ข้อความ (Hyper Text) หรือ กราฟฟิก (Icon) ก็ได้ และเมื่อผู้ดูไม่ต้องการข้อมูลต่อไปแล้ว ก็จะมีตัวนำทางสำหรับผู้ดูกลับมายังหน้าจอ เริ่มต้นเหมือนเดิม มัลติมีเดียแบบเข้าทางตรงนี้ เหมาะสำหรับข้อมูลประเภทแคตตาล็อกง่าย ๆ หรือ การนำเสนองานโดยทั่วไป

ซึ่งหากท่านยังใหม่สำหรับการใช้งานมัลติมีเดียควรเลือกการใช้การออกแบบเข้าทางตรง จะง่ายกว่า เพราะมีการใช้ตัวนำทางอยู่เพียงไม่กี่ตัว และไม่ค่อยซับซ้อนเท่าใดนัก หากจะเปรียบเทียบให้เห็นกันง่าย ๆ ก็คงคล้ายกับตู้ ATM ของธนาคารต่าง ๆ นั่นเอง จะสังเกตได้ว่าบุคคลทุกระดับสามารถใช้เครื่อง ATM ได้โดยไม่ยุ่งยาก เพราะปุ่มแต่ละปุ่มจะเป็นตัวนำผู้ดูเข้าไปยังแต่ หน้าจอของข้อมูลที่เตรียมไว้

ในการออกแบบโครงสร้างข้อมูล ท่านควรทำความรู้จักกับรูปแบบต่าง ๆ ของมัลติมีเดียที่สามารถมีปฏิริยาตอบสนองกับผู้ดูเสียก่อน ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 รูปแบบหลัก ๆ ได้แก่

1. งานนำเสนอ (Presentation)
2. รายละเอียดสินค้า (Catalogs)
3. การสอนด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer – Based Training)
4. เกมคอมพิวเตอร์ (Game)

ทั้ง 4 รูปแบบของมัลติมีเดียที่กล่าวมานี้ สามารถใช้ได้ทั้งการออกแบบข้อมูลแบบเข้าหาทางตรง หรือแบบเข้าหาได้หลายทิศทาง ซึ่งขึ้นอยู่กับปริมาณของเนื้อหาได้หลายทิศทาง จนถึงรายละเอียดปลีกย่อยอื่น ๆ ที่ต้องการ

การออกแบบมัลติมีเดีย ควรมีการวางแผนทางการดำเนินเรื่อง ตลอดจนถึงทางเข้าหาข้อมูลเพื่อจัดลำดับความสำคัญของเนื้อหา ก่อนที่จะทำการออกแบบหน้าตาของมัน ทั้งนี้เพื่อสะดวกในการจัดเตรียมส่วนประกอบที่ต้องใช้ให้พร้อมก่อนลงมือทำงาน และยังช่วยให้การทำงานมีความคล่องตัวมากขึ้น

โครงสร้างมัลติมีเดีย เปรียบได้กับโครงสร้างของต้นไม้ มีทั้งแบบที่เป็นเส้นตรงเพียงเส้นเดียว เช่น ต้นไม้ หรือแบบที่เป็นกิ่งก้านแตกแขนงออกไป แต่ไม่ว่าจะเป็นแบบไหนก็ตาม จะต้องมียุทธินำอาหาร ไปเลี้ยงลำต้นและท่อนำส่งกลับ อยู่ตรงจุดแยกเสมอ

การออกแบบเส้นทางมัลติมีเดีย ในลักษณะกระจายออกเป็นรัศมีโดยรอบ หน้าจอหลัก ซึ่งทุกข้อมูลในระดับชั้นที่ 2 จะสามารถเข้าหาโดยตรงจากหน้าจอหลัก

การออกแบบเส้นทางของมัลติมีเดีย ในลักษณะเป็นทางตรง ซึ่งข้อมูลระดับต่าง ๆ ในเส้นทางเดียวกันจะเชื่อมโยงถึงกันได้ แต่ถ้าต้องการเปลี่ยนเส้นทางอื่น จะต้องเริ่มต้นที่หน้าจอหลักทุกครั้ง

รายละเอียดที่ไม่ควรมองข้ามในการออกแบบข้อมูล

ท่านควรระลึกเสมอว่า Multimedia เป็นการบอกเล่าเรื่องราว ในขณะที่ผู้ดูเป็นผู้รับเรื่องราวที่ท่านกำลังจะบอก อารมณ์ของผู้ดูย่อมมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ขึ้นอยู่กับสิ่งที่ท่านกำลังเล่าเรื่อง บางคราวก็ใจจดจ่อ บางครั้งก็ตื่นเต้น และบางครั้งก็หงุดหงิด นั่นย่อมเป็นข้อบกพร่องของผู้เล่าเรื่องอย่างแน่นอน ซึ่งสิ่งที่ก่อให้เกิดความหงุดหงิดนั้นขึ้นกับผู้ดูนั้น อาจมาจากสาเหตุเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่ผู้สร้างมัลติมีเดียมองข้ามไปเหล่านี้

-ในขณะที่มัลติมีเดียกำลังโหลดข้อมูล หรือการเลือกเส้นทางเข้าหาข้อมูลจากผู้ดูอยู่นั้น ควรใช้เสียงดนตรี เชื่อมความรู้สึก เพราะหากทุกอย่างเงียบสนิท ผู้ดูอาจเข้าใจผิดคิดว่าเครื่องหรือโปรแกรมหยุดทำงาน

-ทุก ๆ หน้าของข้อมูล จะต้องมียุ่มหรือตัวนำทาง สำหรับการกลับไปยังหน้าหลัก หรือข้อมูลที่ผ่านมา เพื่อให้ผู้ดูจะได้ไม่หลงทาง เพราะการที่ผู้ดูสับสนกับเส้นทางในมัลติมีเดีย นั้น อาจจะทำให้พวกเขาไม่อยากเปิดมันดูอีกเป็นครั้งที่ 2

-ตัวนำทางหรือปุ่มที่ใช้เป็นตัวนำทาง ควรมีความชัดเจนหรือโดดเด่นพอที่จะทำให้ผู้ดูเข้าใจได้ว่า นั่นคือประตูสำหรับเข้าไปยังข้อมูลอื่น ๆ เพราะมัลติมีเดียบางชุดทำให้ผู้ดูแยกไม่ออกว่าอันไหนข้อมูล อันไหนเป็นปุ่ม และควรมีเสียงประกอบเมื่อผู้ดูคลิกปุ่มนำทางเหล่านั้น

-ในส่วนแรกของมัลติมีเดีย สิ่งที่ไม่ควรขาดเลยคือ สารบัญ หรือหัวข้อหลักสำหรับการแยกเข้าไปยังข้อมูลแต่ละส่วน รวมทั้งปุ่มสำหรับให้ผู้ดูออกจากโปรแกรม

-มัลติมีเดียที่ดีจะต้องให้ผู้ดูสามารถควบคุมมันได้มากกว่าการเปิดปิดเสียง การหยุด ภาพยนตร์ ตลอดจนการปรับระดับเสียง

-ถึงแม้ว่าคอมพิวเตอร์จะสามารถแสดงผลสีได้นับล้านสีก็ตามที แต่สำหรับภาพที่นำมาใช้ในมัลติมีเดีย ไม่ควรใช้มากกว่า 256 สีมาตรฐาน เพราะจะทำให้ใช้เวลามากขึ้นในการเปลี่ยนหน้าจอของมัลติมีเดีย

-ขนาดของหน้าจอของมัลติมีเดียไม่ควรใหญ่กว่า 640*480 Pixel

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลักและกฎเกณฑ์ในการออกแบบมัลติมีเดียที่ดี

มัลติมีเดีย เป็นสื่อ ที่แตกต่างจากสื่ออื่น ๆ เช่น วิดีโอ หนังสือ หรือหนังสือพิมพ์ เพราะความสามารถโต้ตอบกับผู้ดู (Interactive) อีกทั้งมันยังรวมเอาคุณสมบัติที่ดีของหลาย ๆ สื่อเข้าไว้ด้วยกัน มัลติมีเดียจึงเป็นสื่อพิเศษสุด ซึ่งท่านสามารถเสาะหาและดูดซับข้อมูลจากที่ไหนก็ได้ ในมัลติมีเดียที่ดีทั้งหลาย ในพื้นฐานความต้องการของท่านเอง ด้วยเหตุนี้มัลติมีเดียจึงเป็นสื่อที่ท่านได้ทั้งความรู้ ความบันเทิง ฐานข้อมูล และการตลาดในเวลาเดียวกัน มันเป็นได้ทั้งครูและเซล์แมน

ในการสร้างโปรแกรมมัลติมีเดีย นั้น นักออกแบบต้องมีความคิดสร้างสรรค์ควบคู่ไปกับความสามารถพัฒนาโปรแกรม เนื่องจากมันเป็นสื่อผสมผสานระหว่างวิทยาศาสตร์และศิลปะ ดังนั้น มันจึงเป็นแหล่งรวมเทคโนโลยีต่าง ๆ ทั้งการเขียนโปรแกรมสั่งงานคอมพิวเตอร์ จนถึงเทคโนโลยีด้านภาพและเสียง โปรแกรมมัลติมีเดียที่ดีจึงต้องประกอบไปด้วยหลายปัจจัย เช่น การออกแบบที่ดี เทคนิคแปลกใหม่ และการทำงานที่ไม่สะดุด ถ้าเพียงหนึ่งในปัจจัยเหล่านี้ไม่สมบูรณ์ คุณภาพของมัลติมีเดียทั้งโปรแกรมก็จะลดลงทันที

เทคโนโลยีเป็นเพียงแค่ส่วนของการสร้างมัลติมีเดีย อีกส่วนคือศิลปะ ซึ่งทั้งสองส่วนมีความสำคัญพอ ๆ กัน โปรแกรมมัลติมีเดีย นั้นต้องการให้ผู้ดูเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของโปรแกรม จนลืมไปว่าพวกเขากำลังทำการ ปฏิสัมพันธ์ กับคอมพิวเตอร์อยู่ การที่จะทำได้อย่างที่คิด ไม่เพียงแต่ใช้เทคโนโลยีเท่านั้น แต่ยังขึ้นอยู่กับ การบอกเล่า และการสร้างเรื่องราวอีกด้วย

การสร้างมัลติมีเดียที่ใช้เป็นหลักสู่อะไรเพื่อการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ที่ดีนั้น ควรจะให้ผู้ดูสามารถข้ามข้อมูลที่เข้าใจหรือเรียนรู้ไปแล้วไปได้ ในขณะที่ผู้ดูอีกระดับที่เรียนรู้ได้ช้ากว่าสามารถที่จะทวนข้อมูลที่ไม่เข้าใจได้ การฝึกทักษะกับคอมพิวเตอร์นั้นควรจะได้ผลการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพกว่าการฝึกในห้องเรียนปกติ

ขั้นตอนสำคัญในการออกแบบมัลติมีเดีย

การสร้างโปรแกรมมัลติมีเดียไม่ใช่เรื่องง่าย มันจำเป็นต้องมีขั้นตอนการวางโครงงานและการพัฒนาหลายขั้น ซึ่งอาจจะเทียบได้กับการผลิตหนังสือ หรือ ผลิตภาพยนตร์เรื่องหนึ่งเลยทีเดียว

สิ่งที่ดีที่สุดสำหรับการสร้างมัลติมีเดียก็คือ เริ่มจากเขียนบทเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับมัลติมีเดียดังเช่น ในการสร้างภาพยนตร์สักเรื่องหนึ่ง ซึ่งบทที่ว่ามันควรกำหนดทั้งคำพูด การเล่าเรื่อง การแสดง เสียง และดนตรี ที่จะเกิดขึ้นในเวลาเดียวกันของแต่ละฉาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารลิขสิทธิ์สงวนไว้สำหรับใช้ภายในเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สื่อที่สำคัญที่สุดสำหรับ โปรแกรมมัลติมีเดีย ก็คือสื่อการมองเห็น (Visual) การที่จะทำใ้ มัลติมีเดียประสบความสำเร็จ สิ่งที่สำคัญที่สุด คือ สิ่งที่ผู้ดูสามารถมองเห็น ดังนั้นการจัด องค์ประกอบที่ดูน่าสนใจ จึงเป็นวิธีดึงดูดผู้ดูได้ดีที่สุด

การเขียนบทพร้อม Storyboard เป็นยุทธวิธีในการออกแบบที่ดีมาก มันไม่เพียงช่วยสื่อ ความคิดท่านออกมา แต่มันช่วยให้ผู้อื่นเห็นภาพตามด้วย และมันเป็นสิ่งที่สำคัญมาก ถ้าท่านต้อง ทำงานออกแบบโปรแกรมมัลติมีเดียแบบเป็นทีม เพราะการเขียนบทสามารถครอบคลุมความคิด ของท่านได้ทั้งหมด ในขณะที่เขียน Storyboard ทำให้ความคิดนั้นชัดเจน ความสัมพันธ์ระหว่าง ฉาก และปุ่มต่าง ๆ ก็จะไม่เป็นความคิดที่จับต้องไม่ได้อีกต่อไป

การสร้างโปรแกรมจำลอง ก็เป็นอีกวิธีหนึ่งที่ดี สำหรับการพัฒนาความคิดให้ออกมาเป็น สิ่งที่มองเห็นได้ ซึ่งโดยความจริงแล้ว มันคือโปรแกรมจริงที่สร้างขึ้นมาในขั้นแรก ซึ่งอาจจะมี หรือยังไม่มีสิ่งต่าง ๆ อย่างครบถ้วนสมบูรณ์ แต่อย่างน้อยก็ควรมีองค์ประกอบหลักต่าง ๆ เช่น ปุ่ม และตำแหน่งปุ่ม วินโดว์ หรือกราฟฟิคต่าง ๆ ที่สมบูรณ์ก็ตามที่ เพราะกราฟฟิคและภาพประกอบ ต่าง ๆ ที่สมบูรณ์ยังไม่ใช่สิ่งจำเป็นในโปรแกรมจำลอง แต่แค่รูปร่างคล้ายหรือดูเหมือนก็พอแล้ว นอกจากนี้ยังควรแสดงให้ลูกค้ของท่านเห็นว่าเกิดอะไรขึ้นบ้างในแต่ละขั้นตอนดำเนินเรื่อง

โปรแกรมจำลองเป็นแค่จุดเริ่มต้นเท่านั้น อย่าใส่รายละเอียดมากนัก เพราะถ้าความคิด หรือแนวออกแบบโปรแกรมจำลองนี้ดูสมบูรณ์เกินไป จะเป็นการปิดกั้นพัฒนาการหรือเพิ่มเติม โดยทีมงานคนอื่น ๆ อย่างแน่นอน หากท่านไม่ได้ทำโครงการนี้เพียงคนเดียว

ถ้าพูดโดยรวมแล้ว การออกแบบมัลติมีเดียมีสองระดับคือ ภาคศิลปะ และภาคเทคนิค

เป้าหมายการออกแบบ

การออกแบบมัลติมีเดียที่ดีที่สุด คือ การสร้างสิ่งแวดล้อมให้ผู้ใช้งู้สึกไปว่า พวกเขากำลัง สื่อสารกับเครื่องจักรและมีแรงกระตุ้นให้ผู้ดูเหล่านั้นเกิดความรู้สึกอยากที่จะค้นหา

บ่อยครั้งที่ผู้ซื้อโปรแกรมมัลติมีเดียแต่ต้องผิดหวัง เพราะคุณภาพต่ำกว่ามาตรฐานบ่อย ครั้งที่ผู้ผลิตโปรแกรมมัลติมีเดียพยายามออกแบบให้โปรแกรมออกสู่ตลาด ถึงแม้ว่าพวกเขาจะเอา โปรแกรมลงแผ่นซีดีรอมแล้ว แต่พวกเขามักลืมประโยชน์ที่แท้จริงของมัน เช่นการเอาหนังสือเล่ม หนึ่งมาใส่ลงซีดีรอม คงไม่มีใครอยากอ่านหนังสือและข้อมูลมากมายบนจอคอมพิวเตอร์หรอก เพราะคอมพิวเตอร์นั้นเป็นสิ่งที่สามารถฉายวิดีโอ หรือเล่นกับเสียงได้ในขณะที่สื่ออื่น ๆ ทำไม่ได้

การออกแบบที่ดีนั้น จะต้องสามารถดึงความสนใจของผู้ดูเข้าสู่เนื้อหาของงานไม่ใช่เพียง แค่ตัวผลงานเท่านั้น ฉาก หรือกราฟฟิคต่าง ๆ ลีที่ใช้ต้องกลมกลืนกัน การเคลื่อนไหวของสิ่งต่าง ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารทงสงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนูญาดเห็นาเบไซบระโยชน์ด้านการศึกษา ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น วิกิทั้งห้ามีให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในโปรแกรมต้องเป็นไปอย่างนุ่มนวล จนผู้รู้รู้สึกว่า การเรียนรู้เนื้อหาโปรแกรมมัลติมีเดีย นั้นง่าย และน่าสนใจ

เปรียบเทียบ สื่อภาพการ์ตูน การ์ตูนเคลื่อนไหว (Animation) มัลติมีเดีย (Multimedia)

ภาพการ์ตูนเป็นการสื่อสารทางเดียว ผ่านภาพประกอบ และตัวหนังสือ ภาพการ์ตูนสร้างความสนุกสนานผ่านทางเนื้อเรื่อง การแบ่งขนาดเด็กใหญ่ของช่อง มุมของภาพในแต่ละช่อง และตัวเสียงประกอบ ข้อดีของภาพการ์ตูนคือราคาถูก และสามารถพกพาไปไหนได้สะดวก

อนิเมชัน เป็นการพัฒนาการอีกขั้นจากลายเส้น มาสู่ภาพเคลื่อนไหว สี เสียง ทำให้ดูมีชีวิตชีวา สร้างความตื่นเต้นเร้าใจเพิ่มจากหนังสือ ไม่ว่าจะมุกตลก ความเร็วการเคลื่อนไหว เสียงเอฟเฟค หรือเสียงพากษ์ เป็นการเพิ่มมิติจากหนังสือการ์ตูน ให้เป็นรูปเป็นร่างมากขึ้น แต่ก็ยังคงเป็นการสื่อสารทางเดียว

มัลติมีเดีย เป็นการรวม สื่อหลากหลายมาไว้ด้วยกัน ไม่ว่าจะ ภาพ ตัวอักษร ตัวหนังสือ ภาพยนตร์ ข้อได้เปรียบของสื่อชนิดนี้ ยังสามารถทำการตอบโต้กับผู้ใช้ เป็นการสื่อสาร 2 ทาง สร้างความตื่นเต้นและประทับใจได้มากกว่าการเป็นเพียงผู้ดูเพียงอย่างเดียว เป็นการเพิ่มมิติในการรับรู้ นอกจากตา หู ฟัง ยังใช้มือสั่งการอีกด้วย แนนอน การได้มีส่วนร่วมโต้ตอบ ย่อมสนุกกว่าการนั่งดูเพียงอย่างเดียว สร้างแรงจูงใจได้มากกว่าสื่อชนิดอื่น

การเล่าเรื่องแบบ ผจญภัยตามใจเลือก เมื่อสื่อมัลติมีเดียสามารถทำได้มากกว่าเพียงแค่ดู แต่ยังสามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ ดังนั้นการเล่าเรื่องไม่น่าจะใช้เพียงแค่ การเล่าเรื่องผ่าน ๆ ไป แต่น่าจะสามารถให้ผู้ใช้ สามารถมีส่วนร่วมมากกว่าแค่เป็นเพียงผู้รับฝ่ายเดียว ดังนั้นการเล่าเรื่องแบบนี้ดูจะเหมาะสมกับการที่จะใช้สื่อประเภทมัลติมีเดีย เพื่อใช้ความได้เปรียบของสื่อประเภทนี้เต็มที่

ข้อดีการเล่าเรื่องแบบผจญภัยตามใจเลือกนี้ สามารถสร้างความอยากรู้อยากเห็น และมีใจจดจ่อกับเรื่องที่จะเล่าเพราะอยากรู้ผลของการกระทำจากคำตอบของตัวเองว่าจะกำหนดให้เนื้อเรื่องไปยังทิศทางใด สร้างความประทับใจ สร้างความผูกพัน เหมือนว่าตัวเองได้มีส่วนอยู่ในเนื้อเรื่อง ๆ นั้น และยังกลับมาสนุกใหม่ได้หลายครั้ง เพื่อเนื้อหาที่ต่าง ๆ กันออกไป ผจญภัยในเหตุการณ์ใหม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

เหตุการณ์ 19 กันยายน

รายละเอียดเหตุการณ์ 19 กันยายน

รัฐประหารในประเทศไทย พ.ศ. 2549 เป็นรัฐประหารครั้งที่ 10 ในประเทศไทย เกิดขึ้นในคืนวันที่ 19 กันยายน พ.ศ. 2549 โดย คณะปฏิรูปการปกครองในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข หรือ คปค. ซึ่งมี พลเอก สนธิ บุญยรัตกลิน เป็นหัวหน้าคณะปฏิรูป โดยมีการยกเลิกการประกาศสถานการณ์ฉุกเฉินก่อนหน้านี้ของ พันตำรวจโท ทักษิณ ชินวัตร รักษาการนายกรัฐมนตรี แล้วประกาศกฎอัยการศึกทั่วราชอาณาจักร นับเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญในวิกฤตการณ์ทางการเมืองที่ดำเนินมายาวนาน

ลำดับเหตุการณ์

เช้าวันที่ 19 กันยายน มีคำสั่งจาก พ.ต.ท.ทักษิณ ชินวัตร ซึ่งเตรียมเข้าประชุมสมัชชาใหญ่แห่งสหประชาชาติ ณ นครนิวยอร์ก เรียกผู้นำทุกเหล่าทัพเข้าประชุมร่วมกับคณะรัฐมนตรีที่ทำเนียบรัฐบาล แต่ไม่มีผู้นำเหล่าทัพคนใดเข้าร่วม พล.อ.สนธิ บุญยรัตกลิน ผบ.ทบ. อ้างว่ากระชั้นชิดเกินไป ทำให้มีกระแสข่าวลือการปฏิวัติรัฐประหารแพร่สะพัดไปทั่วทำเนียบรัฐบาล และกระจายสู่ภายนอกโดยเฉพาะตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย

ช่วงพลบค่ำมีข่าวว่ากำลังทหารหน่วยรบพิเศษจาก จ.ลพบุรี เคลื่อนกำลังเข้ากรุงเทพฯ ขณะเดียวกัน พล.อ.เปรม ติณสูลานนท์ ประธานองคมนตรีและรัฐบุรุษ ได้เข้าเฝ้าฯ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว แต่ข่าวระบุว่าเป็นเรื่องการทำบุญ หม่อมหลวงบัว กิติยากร หลังจากนั้นประมาณครึ่งชั่วโมง สำนักข่าวไทยรายงานว่า พ.ต.ท.ทักษิณ ชินวัตร ประกาศเลื่อนเดินทางกลับประเทศไทยเร็วขึ้นจากวันที่ 22 กันยายน เป็นเวลา 05.00 น. ของวันที่ 21 กันยายน

ประมาณ 21.00 น. กำลังทหารจากพลร่มป่าหวาย หน่วยสงครามพิเศษลพบุรี เข้ามาประจำการที่กองบัญชาการกองทัพบก (บก.ทบ.) จากนั้นอีกครั้งชั่วโมงสถานการณ์เริ่มชัดเจนขึ้น เมื่อสถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 ได้ยุติรายการปกติและเปิดเพลงที่มีเนื้อหาสรรเสริญพระบารมี มีข่าวลืออีกว่าทหารเข้าควบคุมตัว พล.ต.อ.ชิดชัย วรรณสถิตย์ รักษาการรองนายกรัฐมนตรี เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งจนไวสำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ใดๆ ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และ พล.อ.ธรรมรักษ์ อิศรางกูร ณ อยุธยา รักษาการ รมว.กลาโหม อีกกระแสข่าวบอกว่า นายพานทองแท้ ชินวัตร บุตรชายของ พ.ต.ท.ทักษิณ ได้เดินทางไปประเทศอังกฤษตั้งแต่วันที่ 18 กันยายน ช่วงนั้น น.พ.พรหมินทร์ เลิศสุริย์เดช เลขาธิการนายกฯ เดินทางมาที่ทำเนียบรัฐบาล ด้านหลังตึกไทย ไล่เลี่ยกัน พล.ต.อ.ชิตชัย วรรณสถิตย์ รักษาการรองนายกรัฐมนตรีและ รมว. ยุติธรรม ที่เดินทางตามเข้ามาแต่ไม่ได้ลงจากรถ ก่อนที่ น.พ.พรหมินทร์ จะหอบเอกสารปึกใหญ่ เดินขึ้นรถ พล.ต.อ.ชิตชัย และเคลื่อนออกไปจากทำเนียบด้วยกัน กำลังคอมมานโดตำรวจกองปราบปรามได้เดินทางไปรักษาความปลอดภัยที่บ้านจันทร์ส่องหล้า

เวลา 22.00 น. ขบวนรถถึงเคลื่อนเข้าคูมเชิงที่สะพานมัญฉานรังสรรค์ และ ถ.ราชดำเนิน สถานีโทรทัศน์ซีเอ็นเอ็นรายงานข่าวด่วน สถานการณ์ในประเทศไทย หลังมีผู้เห็นกองกำลังทหารตามสถานที่สำคัญต่างๆ ทั่วกรุงเทพฯ ขณะเดียวกัน พ.ต.ท.ทักษิณ รักษาการนายกฯ ได้โทรศัพท์สั่งการไปยังสถานีโทรทัศน์ช่อง 11 เตรียมการถ่ายทอดเสียงผ่านทางโทรศัพท์ แต่ขณะที่กำลังรอสาย ทหารได้เข้าควบคุมสถานีโทรทัศน์ช่อง 11 ได้ก่อน

สถานีโทรทัศน์ โมเดิร์นไนน์ ทวี แพร่สัญญาณเสียงของ พ.ต.ท.ทักษิณ เมื่อเวลา 22.13 น. ออกประกาศพระราชกำหนด (พ.ร.ก.) บริหารราชการในสถานการณ์ฉุกเฉิน ควบคุมพื้นที่ กรุงเทพฯ ระบุนอยู่ในขั้นรุนแรง และให้ พล.อ.สนธิ บุญยรัตกลิน ผบ.ทบ. ไปประจำสำนักนายกรัฐมนตรี โดยให้รายงานตัวต่อ พล.ต.อ.ชิตชัย และตั้ง พล.อ.เรืองโรจน์ มหาศรานนท์ ผบ.สส. คุมอำนาจแก่สถานการณ์ฉุกเฉิน

ไม่กี่นาทีต่อมา ทหารจำนวนมาก ออกมาตรึงกำลังตามถนนต่าง ๆ ตั้งแต่แยกเกียกกาย ผ่านมาถึง ถ.ราชสีมา บริเวณสวนรื่นฤดี สีแครงราชตฤณมัยสมาคม (สนามม้านางเลิ้ง) โดยมีทหารแต่งกายหลายพรางเต็มยศเป็นผู้ควบคุมกำลัง จากนั้นสัญญาณ โมเดิร์นไนน์ ทวี ถูกตัดลง มีรายงานว่าเพราะทหารตัดไฟ โมเดิร์นไนน์ ทวี ขณะ พ.ต.ท.ทักษิณ กำลังประกาศใช้ พ.ร.ก.ฉุกเฉิน ก่อนจะตัดเข้าโฆษณาและเข้าสู่รายการปกติ โดยมีรายงานข่าวว่ากำลังทหารบุกเข้าควบคุมที่ห้องส่งสัญญาณออกอากาศ พร้อมควบคุมตัวนายมิ่งขวัญ แสงสุวรรณ กก.ผอ.ใหญ่ บมจ.อสมท (ภายหลังนายมิ่งขวัญชี้แจงว่าตนไม่ได้อยู่ที่สถานีในขณะนั้น และไม่ได้ถูกจับกุม)

เวลาประมาณ 22.25 น. สถานีโทรทัศน์เกือบทุกช่องตัดเข้ารายการเพลง เปิดเพลงที่มีเนื้อหาสรรเสริญพระบารมี ยกเว้นช่อง 9 และช่อง 3 ที่นำเสนอรายการปกติ โดยมีรายงานข่าวว่ามีกำลังทหารเข้ายึดสถานีโทรทัศน์ทุกช่อง โดยเฉพาะ โมเดิร์นไนน์ ทวี และไอทีวี หลังจากนั้น สถานีโทรทัศน์ทุกช่องเริ่มเชื่อมสัญญาณกับ ททบ.5 และเปิดเพลงที่มีเนื้อหาสรรเสริญพระบารมี ยกเว้นสถานีโทรทัศน์ผ่านดาวเทียมอย่างเอสทีวี และ เนชั่นแซนแนล ทางสถานีโทรทัศน์ไอทีวี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ช่อง 1 ที่ยังคงรายงานสถานการณ์ได้ตามปกติ กำลังทหารส่วนหนึ่งได้เข้าควบคุมตัว พล.ต.ต.วินัย ทองสอง ผบก.กองปราบปรามและ พล.อ.ไตรรงค์ อินทรทัต (เสธ.ไอซ์) ที่ปรึกษากองทัพบก

เวลา 22.54 น. โทรทัศน์รวมการเฉพาะกิจแห่งประเทศไทยออกอากาศทางสถานีทุกช่อง ขึ้นคำประกาศของคณะปฏิรูปการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข พร้อมขอภัยในความไม่สะดวก และเปิดเพลง "ความฝันอันสูงสุด" ประกอบ ด้านสถานีโทรทัศน์ซีเอ็นเอ็นและบีบีซีเผยแพร่ข่าวรถถังและกำลังทหารควบคุมสถานการณ์ภายใน กทม. ช่วงหนึ่งได้แพร่ภาพกลุ่มชาวบ้านใช้โทรศัพท์มือถือถ่ายภาพทหารเหล่านั้น โดยไม่ได้รับรู้สิทธิ หากดักแล้วแต่อย่างใด มีกำลังทหารจำนวนหนึ่งพร้อมอาวุธครบมือบุกเข้ายึดอาคารชินวัตร เนื่องจากเป็นจุดสำคัญในการส่งสัญญาณสื่อสาร รวมทั้งสถานีโทรทัศน์ไอทีวีและบ้านจันทรีส่ง หล้า

นายสนธิ ลิ้มทองกุล แกนนำพันธมิตรประชาชนเพื่อประชาธิปไตยประกาศทางเอเอสทีวี ยกเลิกการชุมนุมใหญ่ที่จะมีขึ้นในวันที่ 20 กันยายน เวลา 17.00 น. ที่ลานพระบรมรูปทรงม้า เพื่อ หลีกเลี่ยงความวุ่นวายที่อาจเกิดขึ้น และเนื่องจากอยู่ในช่วงประกาศกฏอัยการศึก

เวลา 23.15 น. พล.ต.ประพาส ศกุนตนาค อดีตโฆษก ททบ.5 อ่านแถลงการณ์คณะปฏิรูป การปกครองฯ ที่แสดงไว้ในหน้าจอก่อนหน้านี้ซ้ำถึงสองครั้ง จากนั้นทหารจาก ป.พัน 21 สังกัด ร. 21 ประมาณ 30 นาย พร้อมอาวุธครบมือเดินทางไปยังอาคารเนชั่นทาวเวอร์ ที่สถานีโทรทัศน์ เนชั่นแซนด์ โดยยืนยันว่า มาดูแลความสงบเรียบร้อยทั่วไป

เวลาประมาณ 23.30 น. คณะปฏิรูปการปกครองฯ ได้ควบคุมตัว พล.ต.อ.ชิตชัย วรรณ สติชัย อดีตรองนายกรัฐมนตรี น.พ.พรหมินทร์ เลิศสุริย์เดช อดีตเลขาธิการนายกรัฐมนตรี และนาย สมชาย วงศ์สวัสดิ์ ปลัดกระทรวงยุติธรรม รวมทั้งนายคูสิต ศิริวรรณ อดีตผู้ดำเนินรายการ ผู้สนับสนุนคนสำคัญ มากักตัวไว้ที่ศูนย์รักษาความปลอดภัยแห่งชาติ (ศรภ.) กองบัญชาการทหาร สูงสุด

เกือบเที่ยงคืน ผู้บัญชาทหารทุกเหล่าทัพเข้าเฝ้าฯ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ที่พระ ตำนกจิตรลดาจรโฮฐาน พระราชวังดุสิต

สถานการณ์ในประเทศไทย

-ปฏิภิริยาของฝ่ายรัฐบาล พ.ค.ท.ทักษิณ ชินวัตร

เวลา 22.15 น. วันที่ 19 กันยายน พ.ค.ท.ทักษิณ ชินวัตร นายกรัฐมนตรี ได้ออกแถลงการณ์

สถานการณ์ถูกเดินในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร ผ่านดาวเทียม จากประเทศสหรัฐอเมริกา เผยแพร่ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับภารกิจงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้เนาไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทางสถานีโทรทัศน์โมเดิร์นไนน์ทีวี แต่เมื่ออ่านแถลงการณ์ได้ 3 ฉบับ ก็มีกำลังทหารพร้อมอาวุธ กลุ่มหนึ่งบุกเข้าไปยังสถานีฯ พร้อมออกคำสั่งให้หยุดการแพร่ภาพโดยทันที เป็นผลให้เจ้าหน้าที่สถานีฯ ต้องตัดสัญญาณการแถลงข่าวลงทันที

จากนั้น พ.ต.ท.ทักษิณ ชินวัตร ได้ปรับกำหนดการที่จะขึ้นแถลงต่อสมาชิกสภาใหญ่แห่งสหประชาชาติ แต่แล้วก็ยกเลิกการขึ้นแถลง จากนั้นจึงขึ้นเครื่องบินเที่ยวพิเศษ เดินทางออกจากนิวยอร์ก ไปกรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ เมื่อเวลา 16.00 น. วันที่ 20 กันยายน ตามเวลาในประเทศไทย

มีข่าวว่าอดีตรัฐมนตรีในรัฐบาลของพ.ต.ท.ทักษิณ ชินวัตร กำลังเดินทางไปสมทบกันที่ประเทศสิงคโปร์ เพื่อหารือในการตั้งกรมพลัดถิ่น โดยจะขอให้สหประชาชาติ ให้การรับรอง

ในที่ประชุมแกนนำ คปค. เมื่อวันที่ 23 กันยายน ในที่ประชุมได้กล่าวถึงการติดต่อจาก พ.ต.ท.ทักษิณ จากประเทศอังกฤษ เข้ามายังคณะปฏิรูปการปกครองฯ ด้วยว่า พ.ต.ท.ทักษิณ ได้ให้การยืนยันทางโทรศัพท์กับพลเอกสนธิ โดยระบุว่าพร้อมจะยุติการเคลื่อนไหวทางการเมืองในทุกกรณี และได้แจ้งให้รัฐมนตรีและสมาชิกพรรคไทยรักไทยทุกคนรับทราบ พร้อมจะปฏิบัติตามคำสั่งของหัวหน้าคณะปฏิรูปการปกครองฯ ทุกประการ และจะพักผ่อนกับครอบครัวในต่างประเทศ จนกว่าจะมีการตั้งนายกรัฐมนตรีคนใหม่ จึงจะเดินทางกลับประเทศไทย

-ปฏิกริยาของฝ่ายคณะรัฐประหาร

พล.อ.สนธิ บุญยรัตกลิน ผบ.ทบ. ในฐานะหัวหน้าคณะปฏิรูปการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข กล่าวชี้แจงต่อคณะทูตานุทูตจำนวน 43 ประเทศ ที่หอประชุมกิติติงจร ถึงการประกาศยึดอำนาจจากรัฐบาลพ.ต.ท.ทักษิณ ชินวัตร อดีตนายกรัฐมนตรี ว่า การประกาศยึดอำนาจเพื่อนำไปสู่การปฏิรูปการปกครองประเทศ เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และได้รับความร่วมมือจากประชาชน และสังคมเป็นอย่างดี โดยคาดว่าจากนี้ไปอีก 2 สัปดาห์จะสามารถจัดตั้งรัฐบาลชุดใหม่ และสรรหานายกรัฐมนตรีขึ้นมารับราชการแทน และจัดตั้งสภานิติบัญญัติ เพื่อนำไปสู่การร่างรัฐธรรมนูญฉบับใหม่

พล.อ.สนธิ กล่าวว่า จะยึดมั่นในหลักกฏบัตรสหประชาชาติและองค์การระหว่างประเทศอื่นๆ เพื่อผลประโยชน์ของชาติ พร้อมทั้งรักษาไว้ซึ่งสิทธิและจะปฏิบัติตามพันธกรณีในสนธิสัญญาหรือข้อตกลงที่ทำไว้กับนานาประเทศ ภายใต้หลักเกณฑ์แห่งความเสมอภาคโดยเคร่งครัด และจะส่งเสริมและรักษาไว้ซึ่งความสัมพันธ์อันดีที่มีอยู่ สำหรับชาวต่างประเทศ คณะทูตานุทูต กงสุล สถานเอกอัครราชทูต และองค์การระหว่างประเทศที่ตั้งอยู่ในประเทศไทยจะได้รับการคุ้มครอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากนั้น พล.อ.สนธิ เปิดโอกาสให้สื่อมวลชนทั้งไทย และต่างประเทศ ชักถาม โดยยืนยันว่าจะปฏิบัติหน้าที่ไม่เกิน 2 สัปดาห์ และใช้เวลาไม่เกิน 1 ปีในการรกร่างรัฐธรรมนูญ เพื่อจัดให้มีการเลือกตั้งใหม่ ในราวต้นเดือนตุลาคม พ.ศ. 2550 และกำลังอยู่ระหว่างการสรรหาผู้ที่เหมาะสมจะมารับตำแหน่งนายกรัฐมนตรีรักษาการ ซึ่งจะมาจากคนกลางที่รักประชาธิปไตย และเทิดทูนสถาบันพระมหากษัตริย์

สำหรับการดำเนินการกับ พ.ต.ท.ทักษิณ ชินวัตร อดีตนายกรัฐมนตรีนั้น จะเป็นไปตามกระบวนการยุติธรรม ตามที่ก่อนหน้านี้มีผู้ฟ้องร้องดำเนินคดีไว้ แต่ไม่มีแนวคิดที่จะตั้งคณะกรรมการขึ้นมาตรวจสอบบัญชีทรัพย์สินเหมือนที่เกิดขึ้นในยุค รสช. และยังไม่มีความคิดยึดหุ้น SHIN คืนจากกลุ่มเทมาเส็ก และจะประกาศยกเลิกคณะปฏิรูปการปกครองฯ ทันทีเมื่อสถานการณ์บ้านเมืองเข้าสู่ภาวะปกติ

สำหรับพลเรือนที่มีข่าวว่า ได้รับการทาบทามให้ดำรงตำแหน่งนายกรัฐมนตรี และคณะรัฐบาล ได้แก่ อักษราทร จุฬารัตน สุภชัย พานิชภักดิ์ หม่อมราชวงศ์ปรีดิยาธร เทวกุล สุเมธ ดันดี เวชกุล สุรยุทธ์ จุลานนท์ ชาญชัย ลิขิตจิตถะ ปิยสวัสดิ์ อัมระนันทน์ เกริกไกร จีระแพทย์ ไกรศักดิ์ ชุณหะวัณ พลเอกปานเทพ ภูวนารถนุรักษ์

ปฏิภริยาของประชาชน

-ฝ่ายสนับสนุน

ประชาชนจำนวนหนึ่งออกมาให้กำลังใจทหารที่จุดต่างๆ โดยเฉพาะบริเวณกองบัญชาการกองทัพบก ภายหลังการยึดอำนาจของคณะปฏิรูปฯ โดยแสดงความชื่นชมเหล่าทหาร ด้วยการมอบดอกไม้ ส่งยิ้ม ถ่ายรูปด้วย แม้กระทั่งมีการพนสีข้อความว่า "พล.อ.สนธิ วีรบุรุษชาวไทย" และ"กองทัพเพื่อประชาชน" บนตัวถังรถยนต์ บีเอ็มดับเบิลวี่ ซีรี่ 7 เป็นต้น นักท่องเที่ยวชาวต่างชาติจำนวนหนึ่ง ในบริเวณถนนราชดำเนิน ให้สัมภาษณ์ว่าไม่ตื่นตระหนก และร่วมถ่ายรูปกับทหารและรถถัง (ซึ่งประดับด้วยดอกไม้ที่ประชาชนมอบให้)เป็นที่ระลึก หรือ มอบน้ำ อาหาร ให้แก่ทหารด้วย

ม.ร.ว.ปรีดิยาธร เทวกุล ผู้ว่าการธนาคารแห่งประเทศไทย(ธปท.) กล่าวชื่นชมว่า "จากที่ดูภาพในซีเอ็นเอ็น เป็นการยึดอำนาจที่เรียบร้อยที่สุด ไม่มีเสียเลือดเสียเนื้อ เราก็รู้สึกสบายใจว่ามันคงไม่กระทบความเชื่อมั่น เพราะการเปลี่ยนแปลงครั้งนี้ประชาชนยอมรับ ขณะที่ต่างชาติก็รู้สึก ไม่น่าจะมีผลกระทบต่อการลงทุน"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

สวนดุสิตโพล ได้สอบถามความคิดเห็นของประชาชนทั่วประเทศ จำนวน 2,019 คน ในวันที่ 20 ก.ย. 49 พบว่าประชาชน 83.98% จากกลุ่มสำรวจ เห็นด้วยกับรัฐประหารในครั้งนี้ เนื่องจากเห็นว่า จะการเมืองจะเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น ส่วนประชาชนที่ไม่เห็นด้วย มีความเห็นว่าภาพลักษณ์ของประเทศอาจตกต่ำลง [28] ซึ่งผลสำรวจอยู่ระหว่างการควบคุมสื่อของคณะปฏิรูปฯ และผลสำรวจแตกต่างจากโพลสำรวจการเลือกตั้งเดือนตุลาคม พ.ศ. 2549 ซึ่งมีผู้สนับสนุนพรรคไทยรักไทยถึง 49%

วันที่ 24 กันยายน สำนักวิจัยเอแบค โพลล์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ เปิดเผยผลสำรวจเรื่อง "ความคิดเห็นประเมินผลของประชาชนต่อสังคมไทยและคุณลักษณะของนายกรัฐมนตรีคนใหม่ที่ประชาชนต้องการ : กรณีศึกษาประชาชนทั่วไปในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล" โดยสอบถามประชาชนจำนวน 1,550 คน ระหว่างวันที่ 22-23 กันยายน พบว่า

ร้อยละ 92.1 รู้สึกว่าทหารเป็นที่พึ่งได้

ร้อยละ 89.1 รู้สึกปลอดภัย

ร้อยละ 87 รู้สึกทหารเป็นของประชาชนอย่างแท้จริง

ร้อยละ 82.6 รู้สึกอบอุ่น

ร้อยละ 24.9 รู้สึกกังวล

ร้อยละ 20.5 รู้สึกไม่สะดวก

ร้อยละ 19.7 รู้สึกตกใจ

ร้อยละ 7.6 รู้สึกไม่ชอบ

ร้อยละ 6.5 รู้สึกกลัว

กลุ่มนักธุรกิจทั่วประเทศแสดงความคิดเห็น โดยส่วนใหญ่เห็นด้วยกับการปฏิรูปการปกครองครั้งนี้ โดยเชื่อว่าเศรษฐกิจจะฟื้นตัวเร็ว และจะสงบความวุ่นวายของประเทศ นักธุรกิจในกลุ่มนี้ เช่น นายสุรศักดิ์ วงศ์มังกร อดีตประธานหอการค้าจังหวัดมหาสารคาม, นายทวีสันต์ โลณารักษ์ ประธานหอการค้าจังหวัดนครราชสีมา, นายนิพนธ์ สุวรรณานาวา ที่ปรึกษาหอการค้า จ.ประจวบคีรีขันธ์, นายรุ่งโรจน์ สีเหลืองสวัสดิ์ ที่ปรึกษาสมาคมโรงแรมไทยภาคตะวันตก และสมาคมธุรกิจการท่องเที่ยวหัวหิน-ชะอำ, นายบุญธรรม ทิพย์ประสงค์ รองประธานหอการค้า จ.เชียงราย, นายประทีป พงษ์วิทย์พานู ประธานหอการค้าจังหวัดกาญจนบุรี, นายชุมพร เตละวัฒน์บรรณา ประธานศูนย์ประสานงานเครือข่ายภาคประชาชนจังหวัดพระนครศรีอยุธยา, นายธนารักษ์ พงษ์เกตรา เลขาธิการสภาอุตสาหกรรมภาคใต้, นายธนารักษ์ พงษ์เกตรา เลขาธิการสภาอุตสาหกรรมภาคใต้, นายอาทิตย์ ลิ้มอุดมพร ประธานหอการค้าจังหวัดชุมพร, นายประยูร สงค์ประเสริฐ นายกสมาคมชาวสวนกาแฟไทย เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมี **78251** ใดๆ และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นพ.พงศ์เทพ วงศ์วัชรไพบูลย์ ประธานชมรมแพทย์ชนบท เห็นด้วยต่อการยึดอำนาจของคณะปฏิรูปฯ เนื่องจากประเทศมีปัญหามาจากผู้นำที่ไม่ชอบธรรม และบริหารด้วยระบอบเผด็จการประชาธิปไตย จึงควรหยุดระบอบเผด็จการนั้น เพื่อให้เกิดความเสียหายแก่ประเทศน้อยที่สุด การปฏิรูปฯครั้งนี้เป็นการดีที่ไม่เสียเลือดเนื้อ

นักเทนนิสชาวต่างประเทศที่เข้าร่วมการแข่งขันเทนนิสไทยแลนด์ โอเพ่น ระหว่างวันที่ 24 ก.ย.-1 ต.ค. นี้ ได้แก่ อีวาน ลูบิชิช มืออันดับ 3 ของโลกชาวโครเอเชีย และเบนจามิน เบเกอร์ ชาวเยอรมัน ได้เดินทางไปเยี่ยมชมและถ่ายรูปกับรถถังของ คปค. ที่บริเวณลานพระบรมรูปทรงม้า ในวันที่ 23 กย. 2549 [33] โดยมีนายไบรอัน มاکาร์ กรรมการผู้จัดการ บริษัท บีอีซี-เทโรฯ เป็นผู้พามา กลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญแห่งหนึ่งไปแล้ว

นายสมภพ บุญนาค แกนนำพันธมิตรประชาชนเพื่อประชาธิปไตย จังหวัดขอนแก่น กล่าวเห็นชอบกับ คปค.ว่า "การยึดอำนาจของ คปค.ครั้งนี้ แม้จะขัดกับหลักการปกครองในระบอบประชาธิปไตย แต่ประชาชนส่วนใหญ่ก็เห็นชอบ เพราะเป็นการปลดล็อกปมปัญหาของชาติ เพื่อสะสางอุปสรรคสังคมนการเมืองให้สามารถเดินต่อไปได้อย่างมั่นคง การต่อสู้ของภาคประชาชนที่ผ่านมาเพื่อล้มระบอบทักษิณ ไม่สามารถฝ่าทางตันได้ จำเป็นที่ทหารต้องเข้ามาจัดการหาทางออกให้ อย่างไรก็ตาม ภาคประชาชนต้องติดตามต่อว่า ภายหลัง เข้ามาแก้ปัญหาของ คปค.ครั้งนี้จะคืนอำนาจให้ประชาชนได้เร็ว ตามที่หัวหน้าคณะฯได้ประกาศไว้หรือไม่" และแสดงความเห็นเพิ่มเติมว่า อาจมีกลุ่มคนที่ไม่เห็นด้วยกับการทำรัฐประหารของ คปค.ว่า "กลุ่มบุคคลกลุ่มนี้ไม่เข้าใจระบอบประชาธิปไตยที่แท้จริง ประชาธิปไตยไม่ได้มีความหมายเพียงแค่ประชาชนใช้สิทธิหย่อนบัตรเลือกตั้งแล้วก็จบ มีบริบทแวดล้อมหลายประการที่ประกอบเป็นระบอบประชาธิปไตย"

-ฝ่ายคัดค้าน

นายทวี ไกรคุปต์ กำลังอดข้าวประท้วง ก่อนที่จะถูกจับกุมตัวในเวลาต่อมาวันที่ 20 กันยายน พ.ศ. 2549 ในช่วงเที่ยงวัน ร.ต.ฉลาด วรฉัตร และ นายทวี ไกรคุปต์ อดีตสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร ได้ทำการประท้วงการรัฐประหาร ที่อนุสาวรีย์ประชาธิปไตย บริเวณถนนราชดำเนิน นายทวินั้นได้กางป้ายขนาดใหญ่สองป้ายระบุว่า "กระผม นายทวี ไกรคุปต์ ขอดข้าวประท้วงผู้ที่ล้มล้างประชาธิปไตย ทำให้นบ้านเมืองถอยหลัง และแตกแยก" พร้อมทั้งทำการแจกจ่ายจดหมายเปิดผนึกของตน ให้กับบรรดาสื่อมวลชนด้วย ในเวลาต่อมาได้มีเจ้าหน้าที่ทหารเชิญตัว ร.ต.ฉลาด ขึ้นรถมิตซูบิชิ ที่มีรถบัสทหารติดตามระบุนุ ร.๑ พัน๑ รอ. ไปที่หน่วยบังคับบัญชา จากนั้น 3 ชั่วโมงเจ้าหน้าที่ทหารจำนวน 7 นายได้ล็อกตัวนายทวินั้นรถตู้สีขาว และขับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ออกไปทันที โดยระหว่างขึ้นรถนายทวิมีอาการจัดจั้น จากนั้นทหารบางส่วนได้เข้าเก็บป้าย
ประท้วงออกจากอนุสาวรีย์ประชาธิปไตย

ศูนย์ข่าวสารกิจกรรมนักศึกษา ประณามเผด็จการทหารว่าเป็น การ"ฉีก"รัฐธรรมนูญฉบับ
ที่ประชาชนได้มีส่วนร่วมกันการร่างมากที่สุด, การปิดหูปิดตาประชาชนด้วยการควบคุมสื่ออย่าง
เบ็ดเสร็จ, รวมไปถึงการลิดรอนสิทธิเสรีภาพของประชาชน และได้เรียกร้องประชาชนร่วมกันใส่
ชุดดำหรือปกอกแขนดำเพื่อไว้อาลัยประชาธิปไตย

กลุ่มนักศึกษาถือการเมืองธรรมศาสตร์ ได้ขึ้นป้ายคัดเอาต์ขนาดใหญ่ที่ ม.ธรรมศาสตร์
ศูนย์รังสิต คัดค้านการรัฐประหาร

กลุ่มองค์กรที่เรียกตัวเองว่า "เครือข่าย 19 กันยา ด้านรัฐประหาร" ได้จัดตั้งการชุมนุมและ
กล่าวแถลงการณ์ที่หน้าศูนย์การค้าสยามพารากอน เมื่อวันศุกร์ที่ 22 กันยายน พ.ศ. 2549 เวลา
18.00 น. ซึ่งศูนย์ข่าวสารกิจกรรมนักศึกษาได้เข้าร่วมการชุมนุมด้วย และกล่าวว่าพวกเขาจะยื่น
แถลงการณ์ต่อคณะกรรมการสิทธิมนุษยชนแห่งชาติ เพื่อเรียกร้องให้ปกป้องสิทธิในการชุมนุมที่
หน้าสยามพารากอน

กลุ่มผู้ประท้วงที่สยามสแควร์ เมื่อวันที่ 22 กันยายน พ.ศ. 2549 หลังจากเหตุการณ์
รัฐประหาร การประท้วงครั้งแรกมีขึ้นที่หน้าห้างสยามเซ็นเตอร์ เมื่อเย็นวันศุกร์ที่ 22 กันยายน พ.ศ.
2549 โดยมีผู้ประท้วงประมาณ 20 ถึง 100 คนขึ้นอยู่กับแหล่งข่าว ผู้ประท้วงแต่งชุดดำเพื่อไว้อาลัย
ให้กับประชาธิปไตย และได้เชิญชวนให้ประชาชนที่คัดค้านการรัฐประหารใส่เสื้อดำในการ
ประท้วง ป้ายประท้วงมีข้อความ "No to Thaksin. No to coup" ("ไม่เอาทักษิณ ไม่เอา
รัฐประหาร") และ "Don't call it reform - it's a coup" ("นี่ไม่ใช่การปฏิรูป แต่เป็นการรัฐประหาร")
มีป้ายหนึ่งเป็นรูปอนุสาวรีย์ประชาธิปไตย มีกำกับว่า "On vacation again" ("งดใช้ชั่วคราว") รอง
ศาสตราจารย์ใจ อึ้งภากรณ์ หนึ่งในผู้ประท้วง กล่าวว่า "เราเชื่อว่าเราเป็นกระบอกเสียงของคนไทย
อีกมากที่ยังเป็นห่วงหรือที่ยังกลัวที่จะพูดออกมา" การประท้วงครั้งนี้ไม่มีผู้ใดถูกจับกุม แต่ตำรวจ
นายหนึ่งกล่าวว่า "ตำรวจได้บันทึกวิดีโอการประท้วงไว้เป็นหลักฐาน และจะตรวจสอบเพื่อหา
ผู้ที่ละเมิดกฏอัยการศึก คือ มีการชุมนุมทางการเมืองมากกว่า 5 คน" ไม่มีใครรู้ว่าตำรวจหรือทหาร
ได้จับกุมเขาเหล่านั้นในเวลาต่อมาหรือไม่ ไม่มีสถานีโทรทัศน์ไทยช่องใดรายงานเรื่องการ
ประท้วงครั้งนี้ หนังสือพิมพ์ The Independent รายงานว่าตำรวจติดอาวุธหลายนายได้ฝ่าฝูงชนและ
ผู้ชุมนุมเข้าจับกุมผู้ประท้วงซึ่งเป็นนักศึกษาหญิงไม่ทราบชื่อคนหนึ่งซึ่งนับเป็นผู้ประท้วงคนแรก
ขณะกำลังอ่านแถลงการณ์ต่อต้านการทำรัฐประหาร โดยมีตำรวจนายหนึ่งได้ใช้ปืนกระแทกเข้าที่
บริเวณท้องของเธอและทำการจับกุม ในขณะที่ผู้ประท้วงหลายคนต่างพยายามถอดเธอกลับ ซึ่งใน
ปัจจุบันยังไม่ทราบชะตากรรมของเธอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์สงวนสิทธิ์ในการใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วันจันทร์ที่ 25 กันยายน พ.ศ. 2549 เวลา 17.00 น. กลุ่มประท้วงกลุ่มที่สองซึ่งประกอบด้วยผู้ประท้วงจำนวน 50-60 คน ได้มาชุมนุมกันที่ลานปริดี หน้าตึกโดม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เพื่ออภิปรายคัดค้านการรัฐประหาร และจัดเสวนาในหัวข้อ "ทำไมเราต้องคัดค้านรัฐประหาร?" ซึ่งจัดโดยศิษย์เก่าและศิษย์ปัจจุบันของ ม.ธรรมศาสตร์ในชื่อ "กลุ่มโดมแดง", เครือข่ายนิสิตจุฬาฯ เพื่อเสรีภาพ, นิสิตนักศึกษจาก ม.มหิดล, ม.รามคำแหง, ม.เกษตรศาสตร์ โดยระบุว่าเป็นการอารยะขัดขืนภาคปฏิบัติ อุเชนทร์ เชียงแสน ผู้ก่อตั้งกลุ่มโดมแดง กล่าวว่า "ถ้าพวกเขา [ทหาร] จับกุมหรือทำร้ายเรา เราจะไม่รู้ แต่นี่แสดงให้เห็นว่าการปฏิรูปทางการเมืองตามที่ คปค.กล่าวอ้างเป็นเรื่องโกหก" การชุมนุมครั้งนี้กินเวลาประมาณ 1 ชั่วโมงโดยมีการจิ้งปายผ้าที่มีข้อความว่า "Council of Demented and Ridiculous Military" การชุมนุมเป็นไปด้วยความสงบ ปราศจากวีแววของเจ้าหน้าที่

วันอังคารที่ 26 กันยายน พ.ศ. 2549 ได้มีผู้กล่าวโทษพลเอกสนธิ บุญยรัตกลิน กับพวกในฐานะความผิดต่อความมั่นคงของรัฐภายในราชอาณาจักรต่อกรมสอบสวนคดีพิเศษ (D.S.I.) ซึ่งทาง D.S.I. ได้รับเรื่องไว้ดำเนินการตามกฎหมาย ตามเลขรับ ที่ 03614 พอทางกองทัพบกและรัฐบาลได้ทราบ จึงได้มีคำสั่งให้ยุติเรื่องดังกล่าว โดยยึดถือตามรัฐธรรมนูญชั่วคราวที่ได้นิรโทษกรรม การกระทำความผิดไม่ว่ากรณีใด ๆ ของคณะปฏิรูปฯ แต่ทาง D.S.I. ได้แย้งว่า พ.ร.บ.การสอบสวนคดีพิเศษต่างจากกฎหมายอย่างอื่นที่กฎหมายแม่ สามารถหักล้างกฎหมายลูกได้ กล่าวคือ พ.ร.บ.การสอบสวนคดีพิเศษและกรมสอบสวนคดีพิเศษ (D.S.I) ตั้งขึ้นตามสนธิสัญญาทางกฎหมายกับกลุ่มประเทศที่พัฒนาแล้วเป็นสนธิสัญญาความร่วมมือแวน โยบายและปฏิบัติระหว่าง FBI และหน่วยงานสอบสวนกลางของประเทศในกลุ่มภาคีสมาชิกเพื่อต่อต้านการกระทำผิดกฎหมายอย่างร้ายแรง การนิรโทษกรรมตามรัฐธรรมนูญจึงไม่สามารถกระทำได้

วันพุธที่ 27 กันยายน พ.ศ. 2549 เวลา 16.00 น. "เครือข่ายนิสิตจุฬาฯ เพื่อเสรีภาพ" จัดเสวนากลางแจ้งในหัวข้อ "ทำไมเราต้องคัดค้านรัฐประหาร" ที่ลานหน้าตึก 1 คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยมีศิโรตม์ คล้ามไพบูลย์, รศ.ใจ อึ้งภากรณ์, ประภาส ปิ่นตบแต่ง และที่ปรึกษาสมัชชาคนจน ร่วมอภิปราย ภายในวันเดียวกันนี้ "เครือข่ายนักศึกษาเพื่อประชาธิปไตย เชียงใหม่" ได้จัดเสวนาทางวิชาการในหัวข้อ "เราจะทำความเข้าใจกับการเมืองไทยได้อย่างไร" ที่บริเวณลานสนามหญ้า หน้าคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ขณะที่การเสวนาดำเนินไประยะหนึ่ง ได้มีเจ้าหน้าที่ตำรวจจาก สภต.ภูพิงค์ พร้อมเจ้าหน้าที่นอกเครื่องแบบ ประมาณ 20 นาย ได้ขอความร่วมมือให้ผู้จัดยุติการเสวนา เนื่องจากขัดต่อประกาศกฎอัยการศึก แต่การเสวนาก็ดำเนินต่อไปภายใต้สถานการณ์ที่ตึงเครียด กระทั่งผู้จัดประกาศเลิกการเสวนา เมื่อเวลา 19.40 น.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วันเสาร์ที่ 30 กันยายน พ.ศ. 2549 เวลา 12:46 น. นาย นวมทอง ไพรวัลย์ อายุ 60 ปี ขับรถแท็กซี่พ่นสีคำว่า "พลีชีพ" ที่กระโปรงท้าย ส่วนบริเวณด้านข้างประตูรถทั้งสองข้างพ่นเป็นตัวหนังสือจับใจความว่า "พวกทำลายประเทศ" พุ่งเข้าชนรถถังบริเวณลานพระบรมรูปทรงม้าจนรถพังยับเยิน และตัวเองได้รับบาดเจ็บสาหัส ซึ่งโครงซี่หัก คางแตก ปากแตก และ दाช้ายบวมเป่ง หลังจากนั้นแท็กซี่จำนวนหลายร้อยคันรีบรุดไปเยี่ยมแต่ถูกห้ามไม่ให้เข้าเยี่ยมเรื่องราวการรวมตัวของกลุ่มแท็กซี่ไม่ได้ถูกรายงานข่าวต่อสาธารณชน

วันจันทร์ที่ 2 ตุลาคม พ.ศ. 2549 เวลา 17:00-18:00 น. เครือข่าย 19 กันยา ด้านรัฐประหาร จัด 'อารยะขัดขืนภาคปฏิบัติสัญจร' ด้วยการชุมนุมทางการเมืองเกินกว่า 5 คน บริเวณหน้ากองบัญชาการทหารบก ถนนราชดำเนินนอก (ตรงข้ามเวทีมวยราชดำเนิน) มีประชาชนให้ความสนใจเข้าร่วมรับฟัง และในช่วงท้ายยังมีการจุดไฟเผารัฐธรรมนูญชั่วคราวของ คปค. เพื่อแสดงความไม่ยอมรับในการเข้ามาทำหน้าที่ของ คปค.

วันศุกร์ที่ 6 ตุลาคม พ.ศ. 2549 นักศึกษาและญาติวีรชนร่วมพิธีเวียนประทักษิณจากลานโพธิ์ไปรอบสนามฟุตบอลในงาน "30 ปี 6 ตุลา" เพื่อรำลึกการต่อสู้ของนักศึกษาและประชาชนในการเรียกร้องประชาธิปไตย เมื่อวันที่ 6 ตุลาคม 2519 ณ สวนประวัติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เมื่อวันที่ 6 ตุลาคม ช่วงเวลา 14.00 น. ที่หอประชุมเล็ก มธ. มีการจัดเสวนาในหัวข้อ เรื่อง "ประวัติศาสตร์ที่ยังไม่ได้ชำระ" โดยมี รศ.ดร.ไชยันต์ ไชยพร อาจารย์คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ศ.(พิเศษ)ดร.ชลธิรา สัตยวัฒน์ อาจารย์คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต ผศ.ดร.ธเนศ อาภรณ์สุวรรณ อาจารย์คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และนายพิเชียร อานาจวรประเสริฐร่วมเสวนา โดยมีการเปรียบเทียบเหตุการณ์ 6 ตุลา 19 กับ 19 กันยา 49 ว่าเมื่อมีการนำมาพุดคุยกันก็เกิดการทะเลาะกันตลอด แต่ไม่มีการนองเลือดเหมือนเหตุการณ์ 6 ตุลา

วันเสาร์ที่ 14 ตุลาคม พ.ศ. 2549 การรวมตัวกันอีกครั้งในงานรำลึกวีรชน 14 ตุลาฯ มีเครือข่าย 19 กันยา ด้านรัฐประหาร เริ่ม 16:30 น. ใช้สัญลักษณ์คือชุดดำ (ไว้อาลัยให้กับประชาธิปไตย) โดยเวลา 19.50 น. เคลื่อนขบวนมาจากบริเวณสนามฟุตบอลหน้าตึกโดมมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ตอนเริ่มขบวนหัวแถวอยู่ประตูใหญ่ท้ายแถวอยู่หน้าตึกคณะวารสารฯ เคลื่อนมาหยุดยังอนุสาวรีย์ประชาธิปไตย ถ.ราชดำเนินเพื่อประท้วงรัฐประหาร ระหว่างทางร้องตะโกนว่า "คปค.ออกไป" จากนั้นตั้งแผ่นป้าย "ขอไว้อาลัยแต่ ธรณ.ฉบับประชาชน" และป้ายผ้าไม่มี ปชต. ในระบบเผด็จการ และจุดเทียนไว้อาลัย

วันจันทร์ที่ 23 ตุลาคม พ.ศ. 2549 กลุ่มผู้เข้าร่วมงานสมัชชาสังคมไทย เครือข่ายผู้พิการ เครือข่ายแรงงาน กว่า 200 คน ได้เดินขบวนจากอนุสรณ์สถาน 14 ตุลาไปยังอนุสาวรีย์ประชาธิปไตย เพื่อประกาศเจตนารมณ์และข้อเสนอในการปฏิรูปการเมือง ตลอดจนการประกาศเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขกร่างรัฐธรรมนูญฉบับใหม่โดยภาคประชาชน ผู้ชุมนุมถือป้ายข้อความเรียกร้องต่างๆ เช่น "ยกเลิกกฏอัยการศึก" "ค่าแรงขั้นต่ำ 7,000 บาท" "Right Base not Charity Base" โดยมีทหารราว 20 นายเฝ้าจับตาอยู่ ทั้งหมดมีอาวุธพร้อมรบและกระจายกำลังจุดละ 2 นายในมุมตึกต่างๆ ก่อนที่ขบวนจะเดินทางกลับสู่อนุสรณ์สถานฯ ทหารนายหนึ่งได้ขอเชิญตัวผู้แจกใบปลิว โดยระบุว่าข้อความในใบปลิวขัดต่อกฏอัยการศึก ทำให้ประชาชนและสื่อมวลชนเข้ามาล้อมล้อม ทหารนายนั้นจึงกล่าวว่า "ถ้ารูปไว้ก่อน ค่อยเชิญตัววันหลัง"

จดหมายลาตายของ นวมทอง ไพรวัดย์เมื่อกลางดึกของคืนวันที่ 31 ตุลาคม พ.ศ. 2549 นายนวมทอง ไพรวัดย์ ได้ผูกคอเสียชีวิต บนสะพานลอยข้ามถนนวิภาวดีรังสิต หน้าสำนักงานหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ พร้อมด้วยจดหมายประท้วงรัฐบาลโดยมีข้อความตอนหนึ่งว่า "เหตุที่ผมกระทำการปลีชีพครั้งที่ 2 โดยการทำลายตัวเอง เพื่อมิให้เสียทรัพย์เหมือนครั้งแรก ก็เพื่อลบคำสบประมาทของท่านรองโฆษก คปค. (พ.อ.อัศวิน ทิพย์โรจน์) ที่ให้สัมภาษณ์หนังสือพิมพ์หลายฉบับว่า 'ไม่มีใครมีอุดมการณ์มากขนาดยอมปลีชีพได้'"

1 พฤศจิกายน พ.ศ. 2549 ประชาชนจำนวน 200 คน ได้มาชุมนุมกันเพื่อขับไล่ พล.อ.สนธิ บุญยรัตกลิน ประธาน คมช. โดยเรียกร้องให้ยกเลิกกฏอัยการศึก และจัดการเลือกตั้งภายใน 2 เดือน ชนาพัทธ์ ณ นคร และวรัญชัช โชคชนะ ผู้นำกลุ่มพิราบขาว ได้กล่าวโจมตีคณะรัฐประหารและเชิดชูวีรกรรมของ นวมทอง ไพรวัดย์ ช่วงค่ำแกนนำกลุ่มเครือข่าย 19 กันยาฯ ตามมาสมทบการชุมนุม

18 พฤศจิกายน พ.ศ. 2549 เวลา 19.00 น. กลุ่มพันธมิตรต่อต้านรัฐประหารซึ่งนำโดยเครือข่าย 19 กันยาต่อต้านรัฐประหาร ได้เคลื่อนขบวนจาก ม.ธรรมศาสตร์ สมทบด้วยกลุ่มพิราบขาว 2006 รวมทั้งมวลชนบางส่วนที่ท้องสนามหลวง สนธิกำลังกันเดินไปตามถนนราชดำเนิน ผ่านอนุสาวรีย์ประชาธิปไตย ไปจนถึงหน้ากองทัพบก เพื่อประกาศเจตนารมณ์ต่อต้านการสืบทอดอำนาจเผด็จการ และให้ยกเลิกกฏอัยการศึกโดยทันที การชุมนุมในครั้งนี้มีผู้ร่วมชุมนุมกว่า 700 คน โดยได้รับการสนับสนุนจากหลายกลุ่มมวลชน อาทิเช่นกลุ่มกรรมกรปฏิรูป, ตัวแทนนักศึกษาจากสหพันธ์นิสิตนักศึกษาแห่งประเทศไทย, กลุ่มพิราบขาว 2006 และประชาชนผู้สนใจ การชุมนุมยุติลงในเวลา 20.00 น.

คณะปฏิรูปการปกครองในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

คณะปฏิรูปการปกครอง ในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข หรือ คปค. เป็นคณะบุคคล อันประกอบด้วย กลุ่มทหาร ตำรวจ และ พลเรือน ซึ่งมีพลเอก สนธิ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้า เมื่อผู้เผยแพร่เห็นประโยชน์ในการนำ
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บุญรัตกลินเป็นหัวหน้า ได้เข้ายึดอำนาจการปกครองราชอาณาจักรไทยไว้ได้ เมื่อวันที่อังคารที่ 19 กันยายน พ.ศ. 2549 มีที่ตั้ง ณ กองบัญชาการกองทัพบก ถนนราชดำเนินนอก เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร

ที่มาของคณะปฏิรูปการปกครองฯ

พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ และ สมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถ ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าโปรดกระหม่อม ให้พลเอก เปรม ติณสูลานนท์ ประธานองคมนตรี และ รัฐบุรุษ พลเอก สนธิ บุญยรัตกลิน พลเรือเอก สติรพันธุ์ เกยานนท์ และพลอากาศเอก ชลิต พุกผาสุข เข้าเฝ้าทูลละอองธุลีพระบาท ถวายรายงานสถานการณ์ การปฏิรูปการปกครองในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข เมื่อเวลา 00.19 น. วันพุธที่ 20 กันยายน ณ พระตำหนักจิตรลดารโหฐาน พระราชวังดุสิต

พลเอก สนธิ บุญยรัตกลิน หัวหน้าคณะปฏิรูปการปกครองในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ได้นำความกราบบังคมทูลพระกรุณา ทราบฝ่าละอองธุลีพระบาท ว่า การบริหารราชการแผ่นดินของรัฐบาล อันมีพันตำรวจโท ทักษิณ ชินวัตรเป็นนายกรัฐมนตรี ได้ก่อให้เกิดปัญหา ความขัดแย้งแบ่งฝัก แบ่งฝ่าย สลายความรู้สึกรักสามัคคี ของ คนในชาติ อย่างที่ไม่เคยปรากฏมาก่อนในประวัติศาสตร์ของชาติไทย ประชาชนส่วนหนึ่งเคลือบแคลงสงสัยว่า การบริหารราชการแผ่นดิน ส่อไปในทางทุจริต ประพฤติมิชอบ อย่างกว้างขวาง หน่วยงานอิสระ ถูกการเมืองครอบงำ ทำให้การดำเนินกิจกรรมทางการเมือง เกิดปัญหา และ อุปสรรค หลายประการ แม้หลายภาคส่วนของสังคม จะได้พยายามประนีประนอม คลี่คลายสถานการณ์ มาโดยต่อเนื่องแล้ว ก็ไม่สามารถรักษาความสงบเรียบร้อยของบ้านเมืองได้

คณะบุคคลผู้ดำรงตำแหน่งสำคัญ

พลเอก เรืองโรจน์ มหาศรานนท์ ผู้บัญชาการทหารทหารสูงสุด เป็น ประธานที่ปรึกษา คณะปฏิรูปการปกครองในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

พลเอก สนธิ บุญยรัตกลิน ผู้บัญชาการทหารบก เป็น หัวหน้าคณะปฏิรูปการปกครองในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

พลอากาศเอก ชลิต พุกผาสุข ผู้บัญชาการทหารอากาศ เป็นรองหัวหน้าคณะปฏิรูปการปกครองในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข คนที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ทั้งการแจ้งขึ้นเพื่อการปกป้องรักษาและเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตโดยไม่หวังกำไร
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พลเรือเอก สติรพันธ์ เกษานนท์ ผู้บัญชาการทหารเรือ เป็นรองหัวหน้าคณะปฏิรูปการปกครองในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข คนที่ 2

พลตำรวจเอก โกวิท วัฒนะ ผู้บัญชาการตำรวจแห่งชาติ เป็น รองหัวหน้าคณะปฏิรูปการปกครองในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข คนที่ 3

พลเอก วินัย ภัทริยะกุล เลขาธิการสภาความมั่นคงแห่งชาติ เป็น เลขาธิการคณะปฏิรูปการปกครองในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

คณะมนตรีความมั่นคงแห่งชาติ

หลังจากพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ทรงมีพระบรมราชโองการโปรดเกล้าฯ ประกาศใช้รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย ฉบับชั่วคราว พ.ศ. 2549 ในวันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ. 2549 คณะปฏิรูปการปกครองในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข จะแปรสภาพเป็น คณะมนตรีความมั่นคงแห่งชาติ โดย หัวหน้า คปค. จะดำรงตำแหน่ง ประธานคณะมนตรีความมั่นคงแห่งชาติ มีอำนาจหน้าที่ เป็นผู้รับสนองพระบรมราชโองการ แต่งตั้งนายกรัฐมนตรี ประธานสภา และรองประธานสภาร่างรัฐธรรมนูญ สมาชิกสมัชชาแห่งชาติ และคณะกรรมการร่างรัฐธรรมนูญ

บทที่ 4

วิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบ

วิเคราะห์ภาพรวม

เนื่องจากเป็นความตั้งใจแต่เดิมที่จะนำเสนอผลงานในรูปแบบของเกมอินเทอร์แอคทีฟ เพราะความอยากลองทำอะไรในสิ่งที่ไม่เคยทำดูบ้าง หลังจากที่เคยผ่านการเล่นเกมมาพอสมควร (แม้จะไม่มากนัก) เวลาเล่นเกมจบก็จะมีเบื้องหลังการสร้างของเกมนั้น ได้เห็นความพยายาม ความเหนื่อยยาก ของทีมงานที่กว่าจะสร้างเกมสักเกมจะออกมาวางจำหน่าย วิชาศิลปนิพนธ์จึงเป็นโอกาสที่ดีที่จะได้ทดลองทำเกมดูสักเกม ประกอบกับช่วงนั้นเกิดเหตุการณ์การสำคัญ 2 อย่างพร้อมกัน คือ เหตุการณ์ยึดอำนาจโดยคปค. และเหตุการณ์คิดไม่ออกว่าจะทำเกมอะไร ก็เลยจับเอาเหตุการณ์ทั้งสองมารวมกันเป็นเกมๆหนึ่ง

แนวทางในการนำข้อมูลจากเหตุการณ์จริงมาใช้

แม้จนถึงวันนี้(ก.พ. 50) เหตุการณ์บ้านเมืองก็ยังไม่กลับสู่สภาพสงบอย่างสมบูรณ์ซะทีเดียว แล้วยิ่งในตอนที่เราเริ่มคิดรูปแบบโครงการนั้น เฝิงจะผ่านเหตุการณ์ยึดอำนาจไปได้ไม่กี่เดือน การจำกัดเสรีภาพบางประการ โดยเฉพาะในหัวข้อที่เกี่ยวกับความมั่นคง ยังคงมีอยู่ในขณะนั้น บางอย่างก็เห็นชัด บางอย่างไม่ชัด การจะทำเกมที่มีเนื้อหาเป็นการล้อเลียนและล้อเลียนเหตุการณ์ต่างๆจึงยังเป็นสิ่งทำให้เสียสันหลังของผู้จัดทำได้ตลอดเวลา เพราะฉะนั้นถ้าเอาตัวละครที่เป็นบุคคลในสถานการณ์จริง มาเป็นตัวละครในเกม หรือเอาเหตุการณ์จริงทั้งหมด มาเป็นฐานของการเดินเรื่อง ย่อมเป็นเรื่องที่ไม่สมควรอย่างยิ่ง การนำข้อมูลจากเหตุการณ์จริงมาใช้จึงจำเป็นต้องมีการดัดแปลงในหลายๆส่วน เช่น

1. ตัวละครไม่ใช่ตัวละครที่มีอยู่จริง แต่สร้างตัวละครใหม่เลย
2. ชื่อบุคคล สถานที่ เหตุการณ์เฉพาะต่างๆ ก็ไม่ได้นำมาใส่เช่นกัน
3. เนื้อเรื่องของเกมถูกตัดทอนและต่อเติมจากเหตุการณ์จริง แต่ยังมีบางส่วนเชื่อมต่อกันอยู่

เมื่อคิดหลักการได้ดังนี้ กระบวนการออกแบบจึงได้เริ่มต้นขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวทางการออกแบบ

เริ่มจากการออกแบบตัวละคร ซึ่งเป็นขั้นตอนกระบวนการออกแบบที่ยากที่สุด เพราะต้องคิดอยู่หลายตลบว่าจะทำให้มันออกมาอย่างไรดี เพราะต้องไม่สร้างให้คล้ายหรือต่างบุคคลจริงๆ เกินไป เพราะถ้าต่างเกินไป ผู้รับสารก็จะโยงตัวละครในเกมกับบุคคลจริงๆ ไม่ได้ แต่ถ้าถ้าเหมือนเกินไป ผู้ส่งสารก็อาจถูกบุคคลจริงๆ โยงและขัดข้อหาจนเข้าคุกได้ ช่วงนั้นยอมรับว่าตันจริงๆ คิดอะไรไม่ออก ได้แต่นั่งตัดเวกเตอร์ในโปรแกรมอิลลัสเตรเตอร์ไปมา จนกลายมาเป็นแบบร่างตัวละครแบบแรก(มีให้ดูในหน้าต่อๆ ไป) เมื่อได้ตัวละครตัวนั้นมา จึงเริ่มคิดไปถึงขบวนการ 5 สีต่างๆ เช่น จูเรจเจอร์ พาวเวอร์เรจเจอร์ เจ็ดแมน ซึ่งโดยพื้นฐานแล้วแต่ละกลุ่มจะมีสมาชิกอยู่ 5 คน และดันไปตรงกับจำนวนคปค.(ในส่วนของออกหน้า) ที่มีอยู่ 5 คนพอดี ทั้งหมดจึงเป็นจุดเริ่มของกระบวนการแปลงคปค.เป็นขบวนการ 5 สี จาก ผบ.ทบ. ผบ.สส. ผบ.ทอ. ผบ.ทร. ผบ.ตร. ก็กลายเป็นปฐพี สวรรค์ ณา ธารา และบาดาลตามลำดับ ทีนี้ก็มาถึงชื่อขบวนการ เนื่องด้วยสมาชิกคปค. ทั้งหมดล้วนแล้วแต่เป็นทหารและตำรวจ ซึ่งมีศัพท์เฉพาะเรียกว่าคนมีสี ซึ่งคำว่า “มีสี” ในภาษาอังกฤษ และศัพท์ทางชีววะที่เคยเรียนมา จะใช้คำว่า “โครโม” (Chromo) เช่น คำว่า Chromozome จึงได้นำเอาคำว่าโครโมมาใช้ และก็กลายเป็น “โครโมแรงเจือ” ในที่สุด

ส่วนพวกกลุ่มผู้ร้าย ก็ได้แนวคิดมาจากกลุ่มบุคคลต่างๆ ในสังคม ที่มีอารมณ์และทัศนคติต่อการขีดอำนาจที่แตกต่างกัน เช่น บางคนคึก บางคนเสียว บางคนเฉยๆ นำทั้งหมดมาพัฒนาให้เป็นตัวละคร 5 ตัว โดยแต่ละตัวเป็นตัวแทนจากกลุ่มต่างๆ ให้แต่ละตัวมีอาวุธและทำไม้ตายประจำตัว เพื่อมาเป็นศัตรูของโครโมแรงเจือแต่ละคน จนได้มาเป็น 05, 04, 03, 02, 01 และแปรสภาพ “แก๊งนับถอยหลัง” ในที่สุด

ด้านเนื้อเรื่อง พอได้ตัวละครที่ออกมาในแนวขบวนการ 5 สี การดำเนินเรื่องของตัวเกมจึงค่อนข้างอิสระ ไม่เน้นความสมจริงใดๆ ทั้งสิ้น แบบหนังขบวนการตอนเช้าเสาร์-อาทิตย์ แต่ยังคงมีบางส่วนที่มีเนื้อหาและสัญลักษณ์บางสิ่งที่เป็นการเสียดสี ถ้อยเสียด เหตุการณ์ขีดอำนาจอยู่เช่นเดิม

แนวการนำเสนอ

โปรแกรมที่ทำให้ภาพขยับได้ โปรแกรมเดียวที่เคยรู้จักคือ โปรแกรมแฟลช แดมเพ็งรู้จักกันมาตอนเทอม 1 ของปี 4 เสียด้วย ซึ่งแม้จะยังไม่เชี่ยวชาญแต่ก็เป็นทางเลือกเดียวที่จะทำให้สิ่งนี้ออกมาแบบกลายเป็นเกมได้ เพราะฉะนั้น จึงใช้โปรแกรมแฟลชเป็นหลักในการนำเสนอ ควบคู่กับการสร้างภาพนิ่งบนโปรแกรมอิลลัสเตรเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการทำงาน

1. ร่างภาพคร่าวๆในเศษกระดาษ ทั้งตัวละคร ฉาก ตัวเกม คัทซีน
2. สร้างภาพทั้งหมดด้วยโปรแกรมอิลลัสเตรเตอร์
3. นำภาพทั้งหมดมาประกอบเป็นเมนู จากเล่าเรื่อง และในส่วนของอินเตอร์แอคทีฟ เช่น ตัวเกม ในโปรแกรมเฟลช
4. ตรวจสอบข้อผิดพลาด
5. บันทึกลงแผ่นคอมแพคดิสก์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2. แบบร่างตัวละครแบบแรกสุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3. แบบร่างตัวละครกลุ่ม โคร โม่ แรง เจ้อ

ภาพที่ 4. แบบร่างตัวละครกลุ่ม แก๊ง นั บ ล อ ย ห ลั ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



อยุ่สมัยเป็นการจดจำ

ภาพที่ 5. แผงร่างหน้าจอเมนู



ภาพที่ 6. ภาพคอนเซ็ปต์เกม 05

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7. ภาพตอนเซปต์เกม 04



ภาพที่ 8. ภาพตอนเซปต์เกม 03

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 9. ภาพตอนเซปต์เกม 02



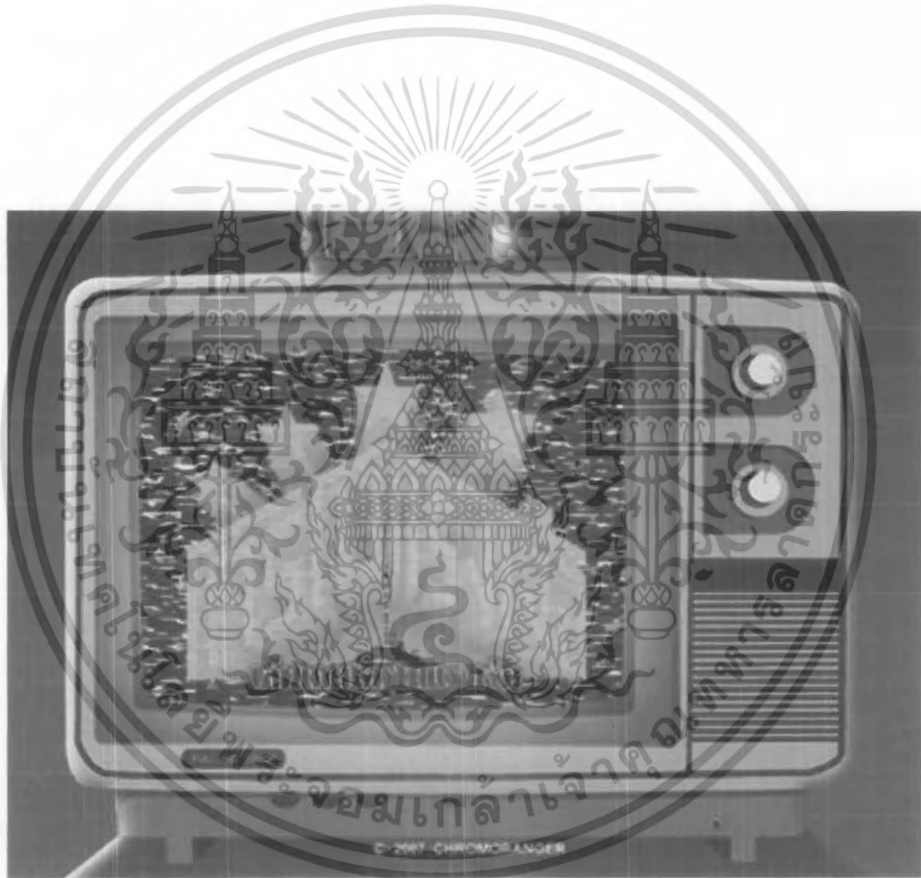
ภาพที่ 10. ภาพตอนเซปต์เกม 01

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ผลงานสำเร็จ

ภาพรวมผลงานสำเร็จ



ภาพที่ 11. หน้าจอเมนเมนู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

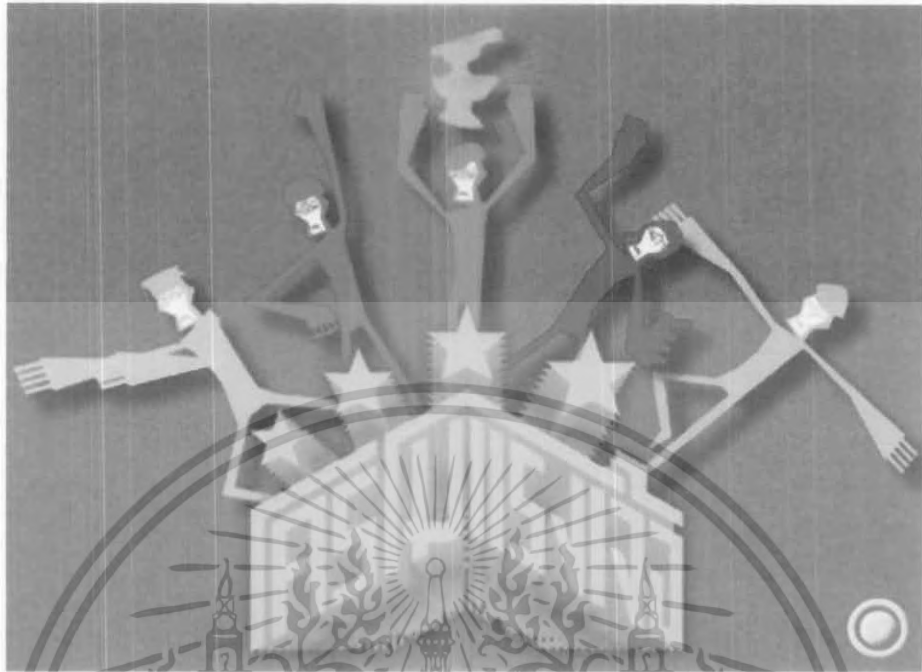


ภาพที่ 12. หน้าขอเลือกเจปเตอร์

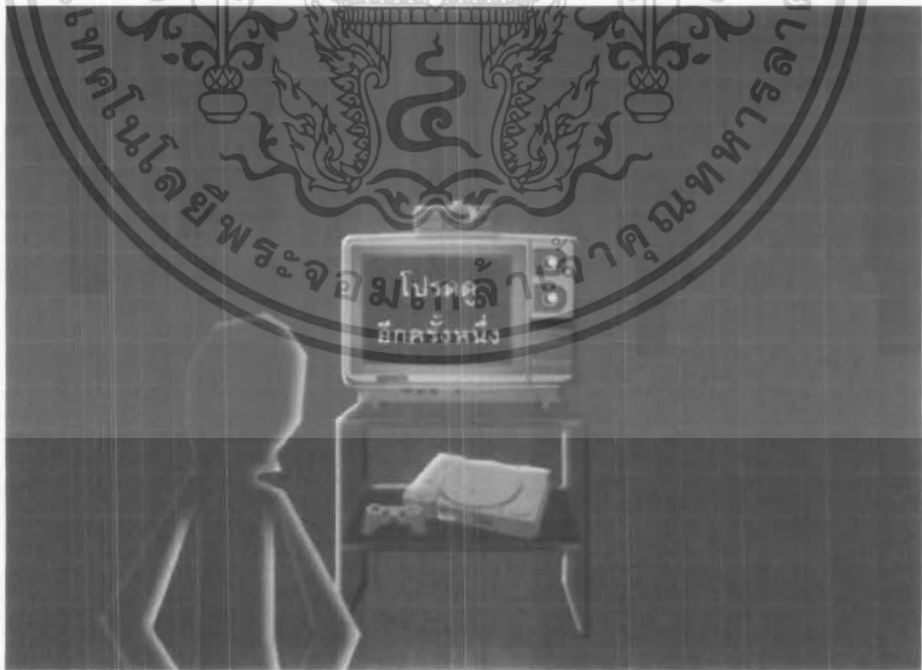


ภาพที่ 13. ฉากกรีนเรื่อง 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

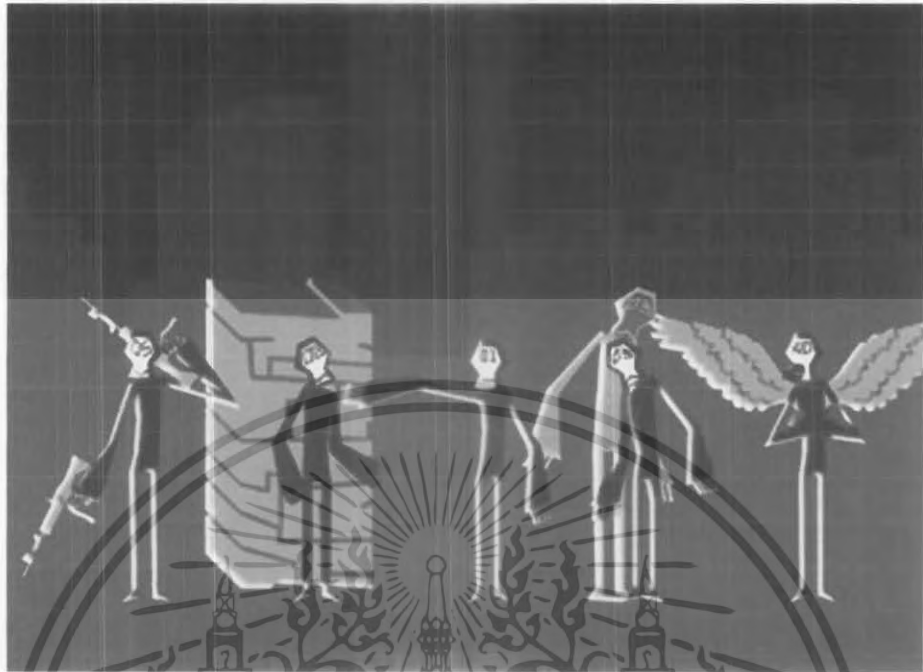


ภาพที่ 14. ฉากเกริ่นเรื่อง 2

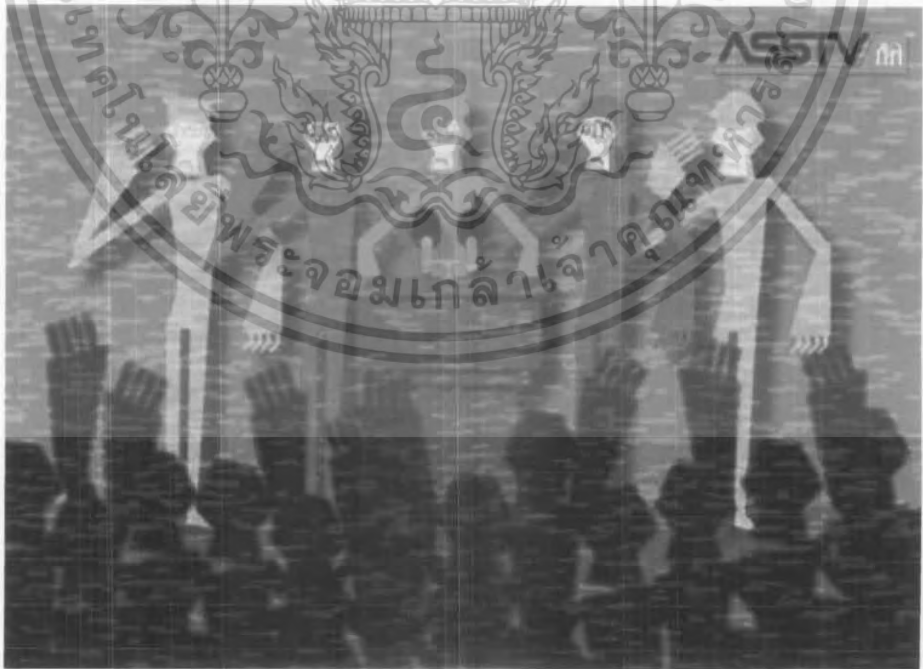


ภาพที่ 15. ฉากเปิดเรื่อง 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

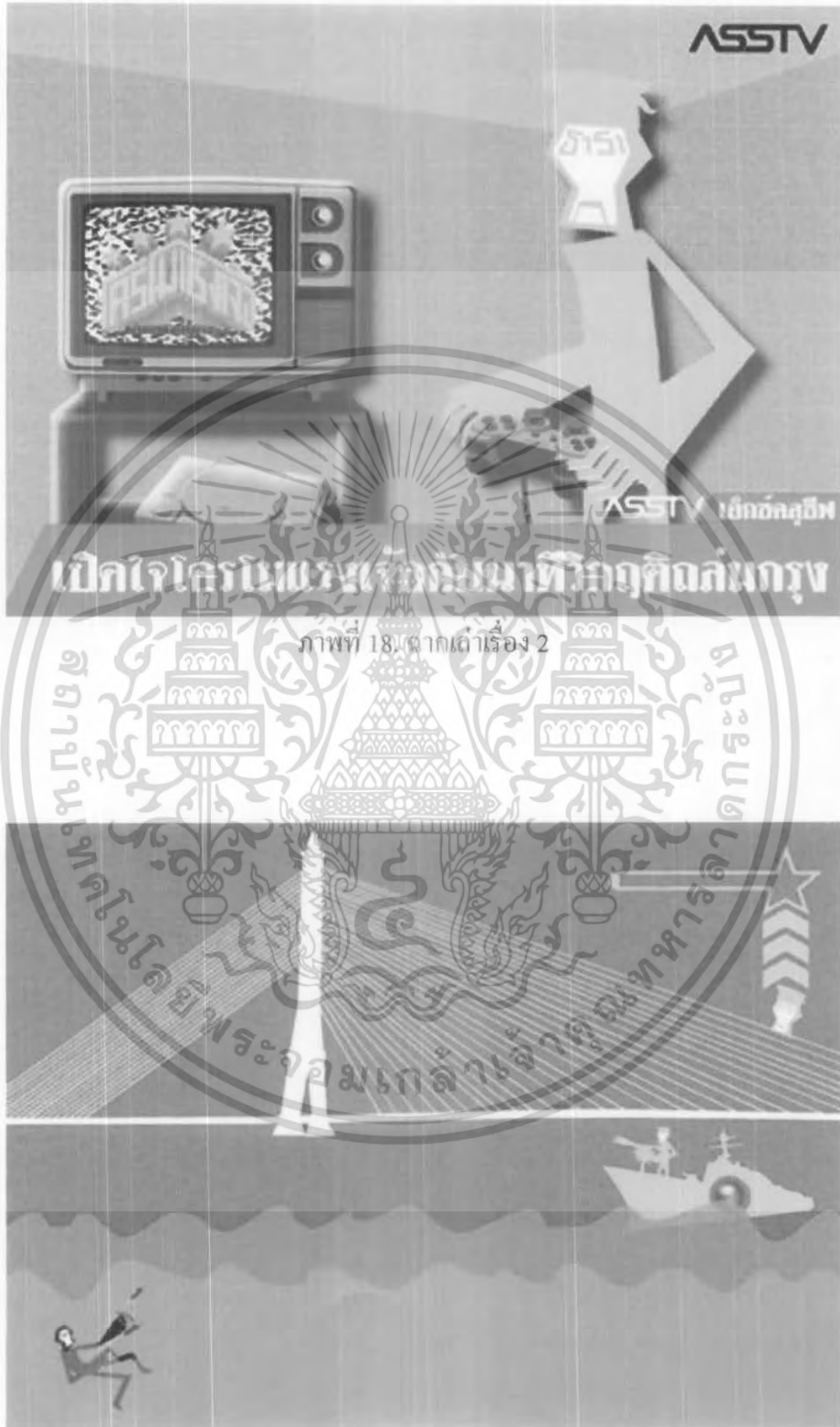


ภาพที่ 16. ฉากเปิดเรื่อง 2



ภาพที่ 17. ฉากเล่าเรื่อง 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

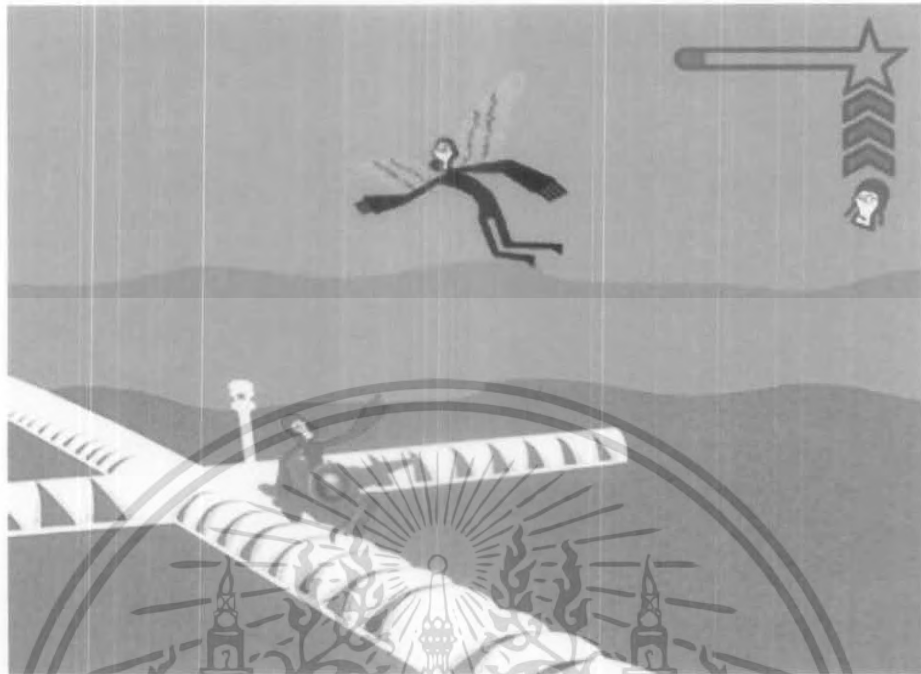


เปิดใจใครเนี่ย... เข็มกลัดที่ภักดีคิดค้นกรุง

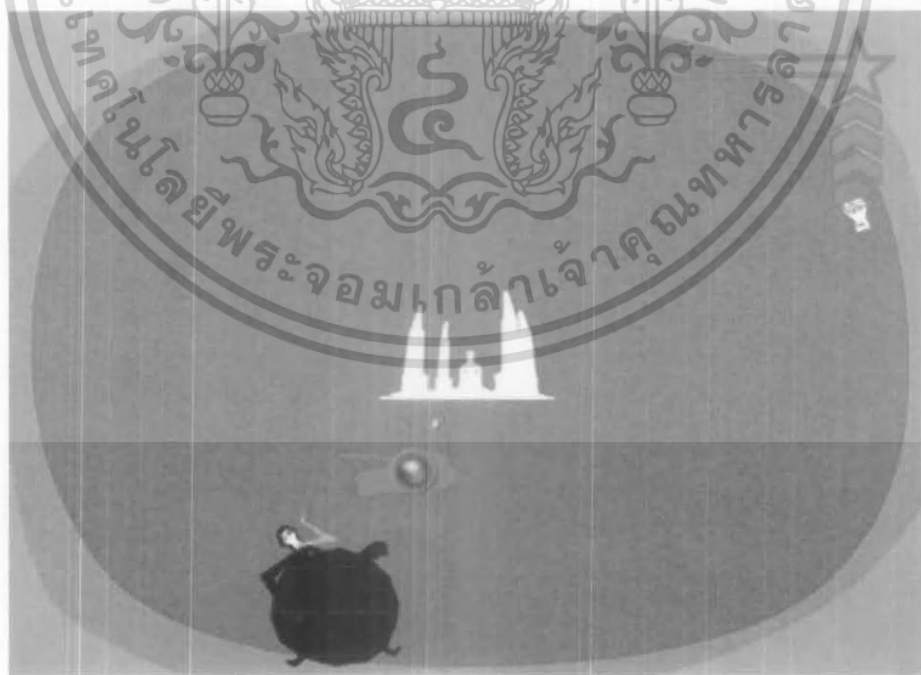
ภาพที่ 18. จากเด้าเรื่อง 2

ภาพที่ 19. จากเล่นเกม 05

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

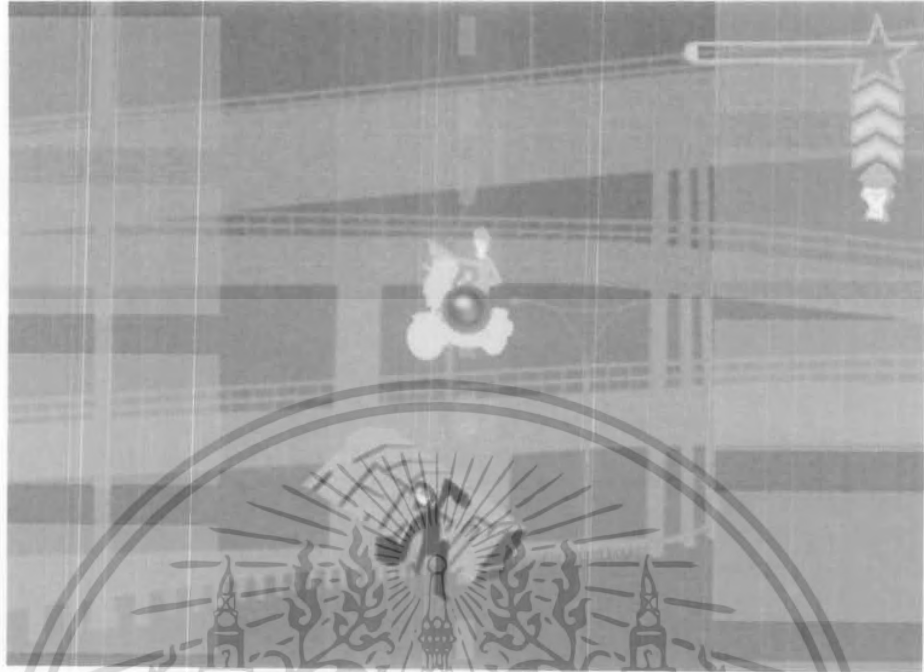


ภาพที่ 20. ฉากเล่นเกม 04

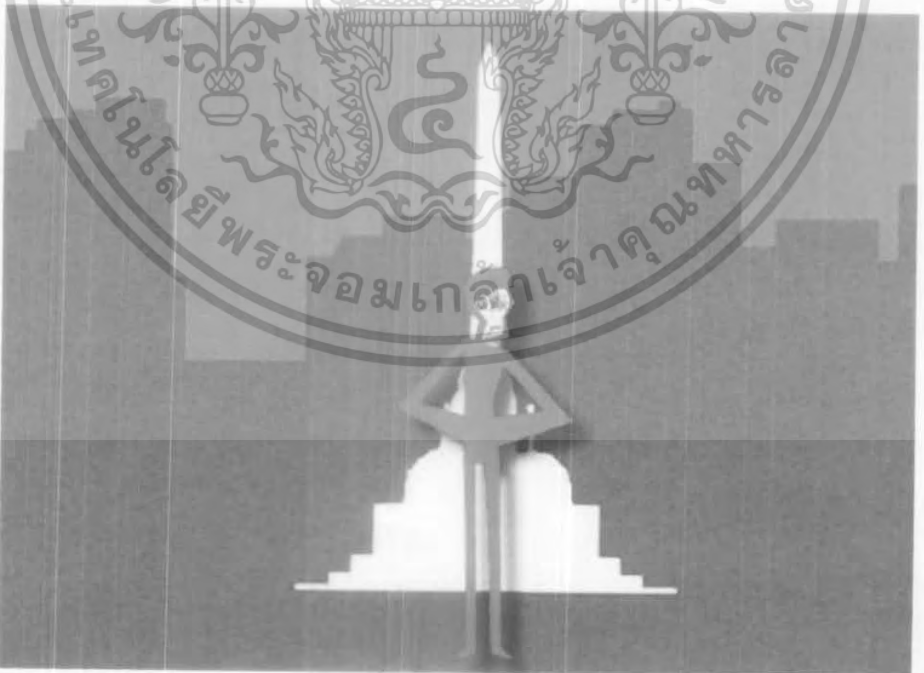


ภาพที่ 21. ฉากเล่นเกม 03

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

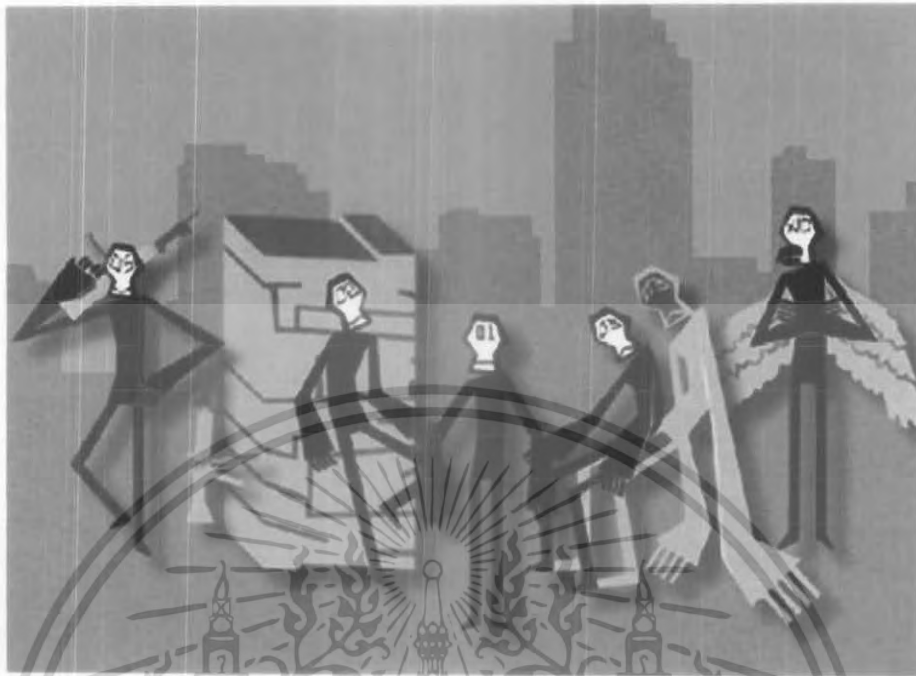


ภาพที่ 23. ฉากเล่นเกม 02



ภาพที่ 23. ฉากเล่าเรื่อง 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 24. ทากเล่าเรื่อง 4

กรมส่งเสริมวัฒนธรรม **การควบคุม**

เพื่อปกป้องสิทธิทางศิลปวัฒนธรรม
เพื่อป้องกันการโจมตีโดยสมบูรณ์

หากนำขึ้นเพื่อขโมยป้องกันการโจมตีบน

๔๖----- หากนำส่งกลางเพื่อวางมือป้องกันการโจมตีกลาง

๔๗----- หากนำส่งเพื่อขโมยป้องกันการโจมตีล่าง

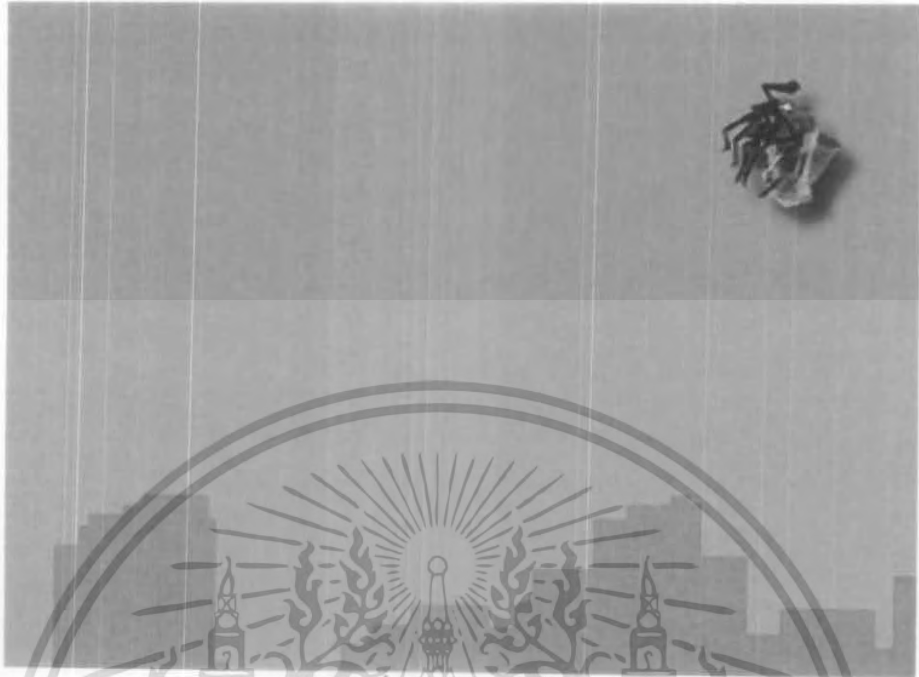
ภาพที่ 25. หน้าจอสอนกติกาการเล่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 27. หน้าจอเกมโอเวอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

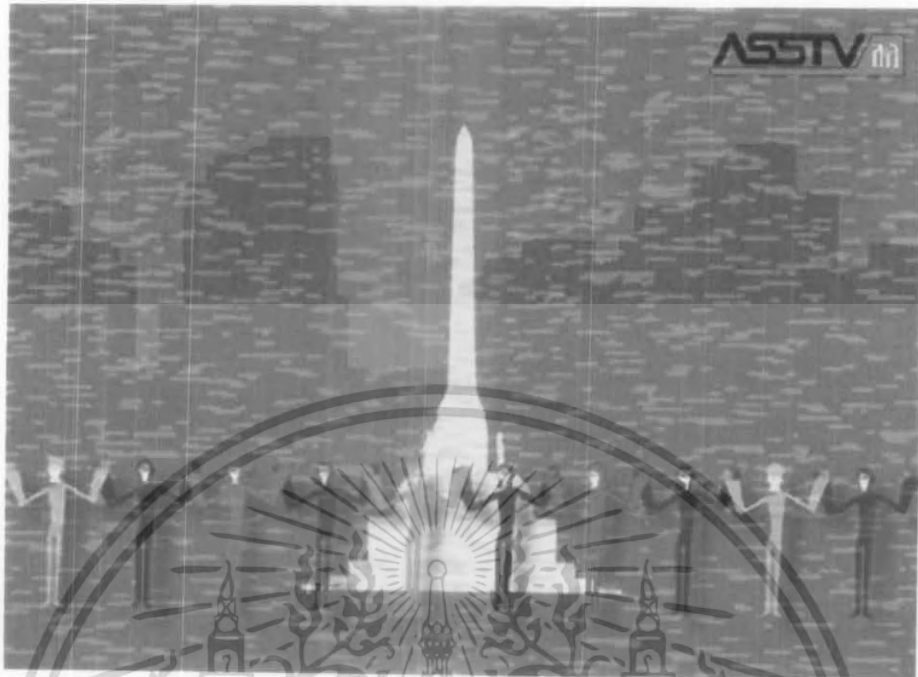


ภาพที่ 28. ผากเล่าเรื่อง 5



ภาพที่ 29. ผากเล่าเรื่อง 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 29. ฉากเล่าเรื่อง 7



ภาพที่ 30. ฉากเล่าเรื่อง 8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

จากการที่ได้ศึกษาการออกแบบอินเตอร์แอกทีฟมัลติมีเดีย เรื่อง “โคริมแรงเจ้า” ได้ข้อสรุปและข้อเสนอแนะดังนี้

-ในงานมัลติมีเดีย สิ่งที่สำคัญคือมีเดียด้านต่างๆ ทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง การที่จะทำให้งานมัลติมีเดียสมบูรณ์ได้ ก็ต้องทำให้มีเดียทั้งหมดเป็นไปในทิศทางที่สอดคล้องและส่งเสริมซึ่งกันและกัน

วางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบให้เรียบร้อยก่อนการทำงาน เพื่อความราบรื่นในขั้นตอนการทำงานจริง เช่น ทำภาพนิ่ง แฝมๆ ให้ครบถ้วนก่อน แล้วจึงนำมาประกอบกันให้เป็นภาพเคลื่อนไหวอีกครั้งหนึ่ง

-การออกแบบส่วนอินเตอร์แอกทีฟต่างๆต้องคำนึงถึงผู้ใช้เป็นสำคัญ ต้องมีการคิดเผื่อผู้ที่ไม่สามารถใช้งานได้ ด้วย

-การจะทำอินเตอร์แอกทีฟที่เล่นเกมสักเกม ไม่ใช่เรื่องง่ายเลย

บรรณานุกรม

สืบกุล เรื่องศิลป์. โครงการออกแบบหนังสือสมุดภาพนิทานผจญภัยตามใจเลือก คัดแปลงจ ภา
วรรณกรรมเยาวชนเรื่อง “แม่มด”. ศิลปนิพนธ์คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปะศิลป์ สาขา
ออกแบบสิ่งพิมพ์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2539

Choudhaly ,Asif and Anderson,Andy , “Cyberspace Vision”, Interactive Media, New York :
Informart Ltd, 1996

David Zure, Multimedia with Director, กรุงเทพมหานคร : บ.ซีเอ็ดยุคชั้น จำกัด, 2541

[th.wikipedia.org/wiki/2006 Thailand coup detat](http://th.wikipedia.org/wiki/2006_Thailand_coup_detat), 2549



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้