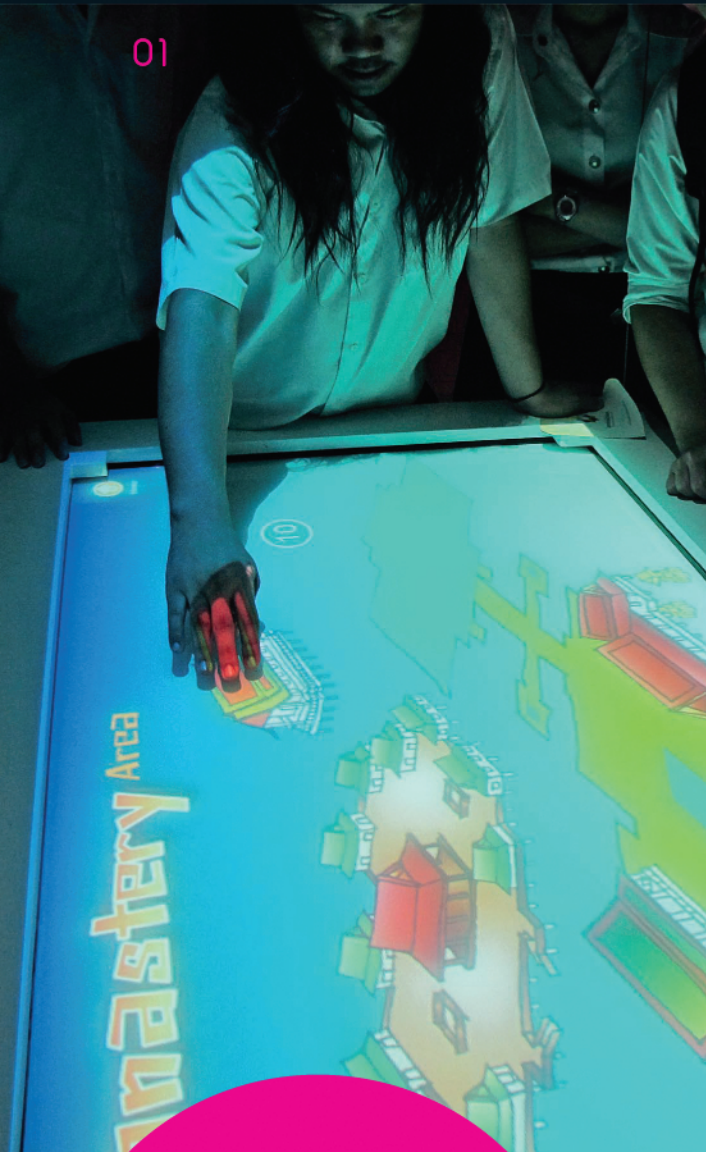


# เทคโนโลยีด้านสื่อปฏิสัมพันธ์



ปัจจุบันความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ส่งผลให้ทุกอย่างในโลกนี้สะดวกและง่ายต่อการตอบโต้ภัยในด้านการใช้งานมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นในด้านการแพทย์ การศึกษา การคมนาคม เป็นต้น ในที่นี้ผมขอกล่าวถึงด้านการสื่อสารในรูปแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ (Interactive Media) ดังจะเห็นได้ว่านักออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ ได้ใช้เทคโนโลยีประยุกต์สื่อประเภทต่าง ๆ ที่ใช้ร่วมกันได้กับระบบคอมพิวเตอร์ ตัวอย่างสื่อเหล่านี้ ได้แก่ เสียง วิดีทัศน์ กราฟิก ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ การนำสื่อเหล่านี้มาใช้ร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพระหว่างผู้ใช้และระบบโปรแกรมทำให้เกิดการโต้ตอบ (Interactive) ในรูปแบบต่าง ๆ กันได้ เช่น การมองเห็น การสัมผัส การได้ยิน การได้กลิ่น รวมถึงการสร้างอุปกรณ์เสริมในการสื่อสารเป็นต้น ผมขอกล่าวถึงตัวอย่างเทคโนโลยีด้านสื่อปฏิสัมพันธ์ (Interactive Media Technology) ที่นิยมนำมาใช้ในงานนิทรรศการ (Exhibition) และพิพิธภัณฑ์ (Museum) คร่าว ๆ ดังต่อไปนี้

## 1. Multi-Touch Table

โปรแกรมใช้ในการนำเสนอในรูปแบบเกมหรือ แสดงภาพถ่ายสวย ๆ เป็นซอฟต์แวร์ที่เล่นเกมหรือแสดงภาพถ่ายเพียงใช้นิ้วสัมผัส สามารถลาก ย่อ ขยายภาพ และรับรองการสัมผัสได้มากกว่า 1 จุด ซอฟต์แวร์สามารถปรับแต่งได้ตามความต้องการ รูปร่างขนาดกะทัดรัด ติดตั้งง่าย กล้องด้านนอกสามารถตกแต่งได้ตาม Theme งาน

## 2. Interactive Shadow

โปรแกรมใช้ในการแสดงข้อมูลต่าง ๆ เช่นเป็น e-Book หรือนำเสนอในรูปแบบเกมฉายภาพได้ทั้งบนผนังและบนพื้น เป็นซอฟต์แวร์ที่ใช้เซ็นเซอร์จับการเคลื่อนไหวของผู้เล่น เพื่อสั่งให้โปรแกรมทำงานตามที่ต้องการ

- 01 Multi-Touch Table
- 02 Interactive Shadow
- 03 Augmented Reality
- 04 Hologram Effect (Ghost Effect)



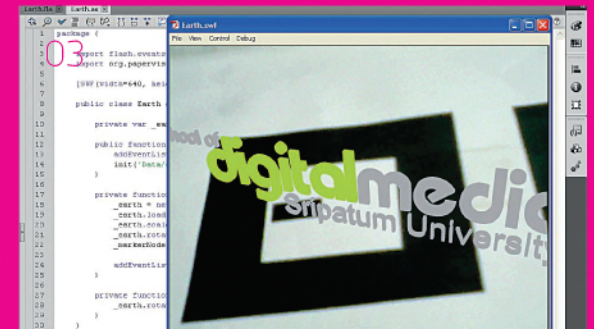
### 3. Augmented Reality

โปรแกรมใช้ในการนำเสนอ Gimmick ในการเล่นเกมผ่านบาร์โค้ด 3D, ทำการ์ดเชิญ, หรือใช้ในงานแสดง Model สินค้าต่าง ๆ เป็นซอฟต์แวร์ที่ใช้แสดงภาพ 3D Model บนจอภาพโดยเกิดจากการอ่านโค้ดบน Marker ด้วยกล้องเว็บแคม

### 4. Hologram Effect (Ghost Effect)

โปรแกรมใช้ในการนำเสนอโลโก้ กราฟิก ภาพสินค้าประวัติศาสตร์ต่าง ๆ รวมทั้งถ่ายทอดแสดงพร้อมเสียงพูดจากตัวแสดงได้ เป็นเทคนิค Hologram ที่ทำให้เกิดภาพเหมือนลอยอยู่กลางอากาศสามารถมองเห็นได้ด้านเดียว ทำให้เห็นเป็น 3 มิติ โดยการจัดอุปกรณ์ประกอบฉาก

นักออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์นำเอาเทคโนโลยีมาใช้ประโยชน์โดยการนำเสนองานด้านต่าง ๆ มากขึ้น เช่น ข้อมูลกราฟิก (Information Graphic), สื่ออินเทอร์เน็ต (Online Media), อินเตอร์เฟซ (Interface) บนหน้าจocomพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือ, เทศกาล (Event), นิทรรศการ (Exhibition) และพิพิธภัณฑ์ (Museum) อย่างไรก็ตามการเลือกใช้เทคโนโลยี Interactive Media ต้องเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร และเลือกใช้ให้เหมาะสมสอดคล้องกับเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอและการรับรู้หรือการเรียนรู้ของกลุ่มเป้าหมายให้มากที่สุด



สถานที่ : พิพิธภัณฑ์ภูเก็ต, The Eyes Co., Ltd. และพิพิธภัณฑ์  
พิพิธภัณฑ์ภูเก็ต จังหวัดภูเก็ต