

ตัวอย่างโครงการ เรื่อง เจ้าชายกับวายร้ายทศกัณท์

1.1 ที่มาและความสำคัญ

การเรียนรู้อย่างมีความสุขเป็นแนวคิดที่จะสร้างหนทางในการเก็บเกี่ยวความรู้ให้เกิดขึ้นอย่างสมบูรณ์ เพื่อให้เกิดการพัฒนาในด้านสติปัญญาและอารมณ์อย่างครบถ้วน จึงทำให้เกิดปัญหาที่ต้องหาคำตอบใหม่คือ “เรียนให้สนุก และเล่นให้ได้ความรู้” และ “บูรณาการเรียนและเล่นเป็นหนึ่งเดียว จะทำได้อย่างไร” เมื่อเห็นถึงปัญหาข้อนี้ทางทีมงานจึงได้คิดจัดทำสื่อที่บูรณาการกับรายวิชาคณิตศาสตร์ วิชาภาษาอังกฤษ วิชาวิทยาศาสตร์และวิชาสุขศึกษา โดยสร้างเกมที่ชื่อว่า “เจ้าชายกับวายร้ายทศกัณท์” เพื่อช่วยให้เด็กไทยมีทักษะทางคณิตศาสตร์ตั้งแต่เด็กและไม่ทำให้เด็กเบื่อที่จะเรียนรู้

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อพัฒนาเกมเรื่องเจ้าชายกับวายร้ายทศกัณท์

1.2.2 เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับวิชาคณิตศาสตร์และบูรณาการกับรายวิชาต่างๆ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

1.3 ขอบเขตการทำงาน

ขอบเขตของการจัดทำโครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง เจ้าชายกับวายร้ายทศกัณท์เป็นเกมที่ประยุกต์ใช้ในรายวิชาคณิตศาสตร์และบูรณาการกับวิชาต่างๆ เพื่อใช้กับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1

1.4 เอกสารที่เกี่ยวข้อง

โครงการคอมพิวเตอร์เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่นักเรียนมีอิสระ ในการเลือกศึกษาปัญหาที่ตนสนใจ โดยนักเรียนจะต้องวางแผน การดำเนินงาน ศึกษา พัฒนาโปรแกรม หรืออุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง โดยใช้ความรู้ กระบวนการทางวิศวกรรมซอฟต์แวร์ เครื่องคอมพิวเตอร์ และ

วัสดุอุปกรณ์ตลอดจนทักษะ พื้นฐานในการพัฒนาโครงการ
อย่างไรก็ตาม เรื่องที่นักเรียนสนใจและคิดจะทำโครงการอาจมีผู้ศึกษา
มาก่อน หรือเป็นเรื่องที่นักพัฒนาโปรแกรมได้เคยค้นคว้าและพัฒนาแล้ว
แต่นักเรียนก็ยังสามารถทำโครงการเรื่องดังกล่าวได้ เพียงแต่คิด
ดัดแปลง แนวทางในการศึกษา การวิเคราะห์ข้อมูล การพัฒนาโปรแกรม
หรือศึกษาเพิ่มเติมจากผลงานเดิมที่มีผู้รายงานไว้

ประเภทของโครงการคอมพิวเตอร์

- 1. โครงการพัฒนาสื่อเพื่อการศึกษา**
- 2. โครงการประเภทการประยุกต์ใช้งาน**
- 3. โครงการพัฒนาเกม**
- 4. โครงการพัฒนาเครื่องมือ**
- 5. โครงการประเภทการทดลองทฤษฎี**

ข้อมูลเกี่ยวกับโปรแกรม RPG Maker VX Ace

ประโยชน์ของการนำเกมมาใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้

1.5 วิธีดำเนินการ

อุปกรณ์และซอฟต์แวร์

1 อุปกรณ์

คอมพิวเตอร์คุณสมบัติของคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมสำหรับการทำงาน
คือ

Operating system	Microsoft Windows XP/Vista/7
CPU	Intel Pentium 4 2.0 GHz or faster
Memory	512MiB or more RAM
Video	1280x768 or better video resolution
Storage	100MB available hard disk space
Disk drive	CD-ROM (retail box version)

2 ซอฟต์แวร์

โปรแกรม RPG Maker : ใช้ในการสร้างและพัฒนาเกม

กระบวนการและขั้นตอนการทำโครงการ

ดำเนินการจัดทำโครงการตามแนวทางการพัฒนาคอมพิวเตอร์ 6
ขั้นตอน ดังนี้

- 1 การเลือกหัวข้อโครงการ
- 2 การศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโครงการ
- 3 การจัดทำข้อเสนอโครงการ
จัดทำข้อเสนอโครงการให้กับครูที่ปรึกษา
- 4 การจัดทำโครงการ โดยใช้ 4 ขั้นตอนของการแก้ปัญหา ดังนี้
 - 4.1 การวิเคราะห์และกำหนดรายละเอียดของปัญหา โดย

กำหนดตัวละครหลัก

1. เจ้าชายเอิร์ธเป็นคนใจดี, รักเจ้าหญิง
2. เจ้าหญิงเคยใจดี, รักเจ้าชาย, เกลียดยักษ์
3. ทศกัณฐ์ดุร้าย, ขอบแย่งชิงของของคนอื่น, เห็นแก่ตัว มีอาวุธ
เป็นโจททย์คณิตศาสตร์

ด้านละ 10 ข้อ

สถานที่

ปราสาทโจททย์เลข ปราสาทหิมพานต์ ปราสาทเวฬุวัน หาดเจว่ง
เมืองลับแล และปราสาทนิรนาม

กำหนดเค้าโครงเรื่อง

ก่อนด่าน 1 – มีเจ้าชายกับเจ้าหญิงอยู่ด้วยกันบนยอดเขาปราสาท
ทศกัณฐ์ผู้หลงรักเจ้าหญิง จึงได้รอเวลาที่เจ้าชายหลับจึงร้ายมนต์ว่า “I
LOVE YOU” ใส่เจ้าหญิง ทำให้เจ้าหญิงได้ลอยไปที่ปราสาทโจททย์เลข
ของทศกัณฐ์ เข้าวันรุ่งขึ้นเจ้าชายได้ตื่นขึ้นมาแต่กลับไม่มีเจ้าหญิงนอน
อยู่ข้างกาย เจ้าชายรู้สึกเสียใจเป็นอย่างมาก จนมีผีเสื้อชื่อว่า
“Butterfly” ได้มาบอกเจ้าชายว่าทศกัณฐ์ ได้ลักพาตัวเจ้าหญิงไป เจ้า
ชายรู้สึกโกรธมาก เจ้าชายจึงได้ตามไปที่ปราสาทโจททย์เลข ระหว่าง
ทางเจ้าชายได้เจอทั้งด่านต่างๆ มอนสเตอร์และลูกน้องของทศกัณฐ์
มากมาย

ด่าน 1 – เมื่อสู้กับมอนสเตอร์ การเดินทางมาอย่างยาวนาน ก็มา
ถึงปราสาทโจททย์จนได้ เมื่อทศกัณฐ์รู้ว่าเจ้าชายมาถึงปราสาททศกัณฐ์

รู้สึกโกรธเป็นอย่างมาก จึงได้ระบายมันดเป็นโจทย์คณิตศาสตร์ 10 โจทย์ และแต่ละขั้นต้องผ่านมอนสเตอร์ตามลำดับขั้น

ด้าน 2 – ทศกัณฐ์ได้พาเจ้าหญิงมายังปราสาทหิมพานต์ทศกัณฐ์ โลงใจเป็นอย่างมากที่ทศกัณฐ์ได้ขังเจ้าชายไว้ในปราสาทโจทย์เลข เมื่อเจ้าชายผ่านปราสาทโจทย์เลขออกไปเจ้าชายต้องเดินไปยังเมืองบาดาล เมื่อทศกัณฐ์ได้เห็นเจ้าชายมายังปราสาทหิมพานต์ทศกัณฐ์ โกรธมากจึงได้ระบายเวทย์มนต์สร้างโจทย์คณิตศาสตร์แบบลบไว้อีก 10 ข้อ

ด้าน 3 – ทศกัณฐ์จึงหนีจากปราสาทหิมพานต์มาเมืองเวฬุวัน ทศกัณฐ์คิดว่าเจ้าชายคงไม่สามารถมาถึงที่นี่ได้ แต่ทศกัณฐ์ก็ต้องตกใจเป็นอย่างมากที่เจ้าชายผ่านปราสาทหิมพานต์ มาได้

ทศกัณฐ์จึงโกรธเป็นอย่างมาก ทศกัณฐ์จึงได้ใช้อาวุธอีกอย่างหนึ่งของตนคือ โจทย์บวก 2 หลักและได้หนีไปยังเมืองต่อไป

ด้าน 4 – ทศกัณฐ์โกรธและกลัวเป็นอย่างมากที่เจ้าชายได้ฝ่า โจทย์คณิตศาสตร์ และกองทัพของตนมาได้ แต่ก็คิดว่าปราสาทเวฬุวัน คงเป็นปราสาทสุดท้ายที่เจ้าชายได้มาถึง แต่แล้วประตูของปราสาทได้ พังลงมาโดยฝีมือของเจ้าชายทศกัณฐ์ไม่มีทางเลือกจึงได้ทำเจ้าชาย ว่า”ถ้าเจ้าชายผ่านอาวุธสุดท้ายมาได้ ข้าจะไปรอที่หาดเจวรง”พอทศกัณฐ์พูดเสร็จทศกัณฐ์ก็ได้ระบายมันดขั้นสุดท้ายของตนเป็นโจทย์ลบ 2 หลัก

ด้าน 5 – เจ้าชายได้ฟันฝ่ามาถึงหาดเจวรง ทศกัณฐ์จึงได้แปลง กายเป็นปีศาจและได้ใช้ท่าไม้ตายคือโจทย์คณิตศาสตร์ทั้งหมดมาสู้กับ เจ้าชาย

4.2 การออกแบบและการเลือกเครื่องมือ

ออกแบบโปรแกรมตามรายละเอียดเงื่อนไขการผ่านด่านและ เลือกใช้โปรแกรม RPG Maker ในการสร้างและพัฒนาเกม

4.3 การดำเนินการ

ดำเนินการเขียนเกมโดยใช้โปรแกรม RPG Maker ตามเค้าโครงเรื่องย่อของเกม เงื่อนไขการผ่านด่าน ที่ได้ออกแบบไว้

นำผลงานเกมที่ได้สร้างเสร็จเรียบร้อยแล้ว upload ไปที่ server ของโรงเรียน

สุราษฎร์พิทยา จัดทำ Facebook เกม เจ้าชายกับวายุร้ายทศกัณฑ์

4.4 การทดสอบและปรับปรุงตัวเกม

ในส่วนนี้จะมีการให้เพื่อนๆ พี่ๆ และอาจารย์มาช่วยในการทดสอบ โดยการให้ทดสอบการเล่นเกม และเสนอแนะข้อที่ควรแก้ไข ซึ่งบุคคลที่มาช่วยในการทดสอบเกมนั้นมีทั้งหมด 10 คน เมื่อได้รับคำแนะนำก็ได้ทำการแก้ไขจนสำเร็จและนำไปทดลองกับนักเรียนระดับประถมศึกษาศึกษาปีที่ 1 มาทดลองเล่นเกม เพื่อสอบถามข้อควรทราบและข้อที่ควรแก้ไข เพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงตัวเกมให้ดียิ่งๆ ขึ้นไป

5 การเขียนรายงานได้จัดทำรายงานเป็นรูปเล่ม

จัดทำรายงานเป็นรูปเล่ม จัดทำ PowerPoint เพื่อใช้ในการนำเสนอโครงการ

6 การนำเสนอและแสดงผลงานของโครงการและนำไปใช้

จัดทำ Facebook เกม เจ้าชายกับวายุร้ายทศกัณฑ์ รวมกลุ่มผู้สนใจ ดาวโหลดเกมไปใช้

นำเสนอผลงานที่ศูนย์คอมพิวเตอร์โรงเรียนสุราษฎร์พิทยา ให้กับนักเรียนที่สนใจในการสร้างเกมโดยนักเรียนที่เข้าดูผลงานคือนักเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา

1.6 ผลการดำเนินงาน

จากการดำเนินการจัดทำโครงการเกมเรื่อง เจ้าชายกับวายุร้ายทศกัณฑ์ โดยใช้ 6 ขั้นตอนของการทำโครงการคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วยก่อนดำเนิน 1 เมืองของเจ้าชายและเจ้าหญิง

ด้าน 1 ปราสาทโจทย์เลข

ด้าน 2 ปราสาทหิมพานต์

ด้าน 3 ปราสาทเวฬุวัน

ด้าน 4 หาดเฉวง

ด้าน 5 ด้านพิเศษเมืองลับแล

ปราสาทนิรนาม

1.7 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

1.7.1 สรุปผล

จากการดำเนินการโครงการโดยใช้ขั้นตอนการทำโครงการคอมพิวเตอร์ โดยได้จัดทำออกมาเป็น

ก่อนด่าน 1 เมืองของเจ้าชายและเจ้าหญิง

ด่าน 1 ปราสาทโจทย์เลข

ด่าน 2 ปราสาทหิมพานต์

ด่าน 3 ปราสาทเวฬุวัน

ด่าน 4 หาดเฉวง

ด่าน 5 ด่านพิเศษ ประกอบด้วย เมืองลับแล และปราสาทนิรนาม

1.7.2 อภิปรายผล

จากการดำเนินการจัดทำโครงการเกมเรื่อง เจ้าชายกับวายร้ายทศกัณท์ โดยใช้ 6 ขั้นตอน

ของการทำโครงการคอมพิวเตอร์ เพื่อการศึกษานี้จัดทำขึ้นเพื่อประยุกต์ บทเรียนวิชาคณิตศาสตร์และภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่1 มีเนื้อหาเกี่ยวกับการบวก ลบ การนับเลขเป็นภาษาอังกฤษ และ สอดแทรกคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องสัตว์ และอาการของโรค เพื่อช่วยเสริมสร้างความรู้ในบทเรียนและนอกบทเรียนของเด็กชั้นประถมศึกษา ปีที่1 เนื้อหาในเกมประกอบด้วย ก่อนด่าน 1 เมืองของเจ้าชาย และเจ้าหญิง ด่าน 1 ปราสาทโจทย์เลข ด่าน 2 ปราสาทหิมพานต์ ด่าน 3 ปราสาทเวฬุวัน ด่าน 4 หาดเฉวง ด่าน 5 ด่านพิเศษ ประกอบด้วย เมืองลับแล และปราสาทนิรนาม เป็นเนื้อเรื่องที่ต่อเนื่องกันทำให้นักเรียนมีความสนุกสนานในการเรียนรู้ สอดคล้องกับความสนใจของนักเรียน ตรงกับเป้าหมายของการทำโครงการนี้คือ คือ เรียนให้สนุก เล่นให้ได้ความรู้ บูรณาการการเรียนรู้และเล่นเป็นหนึ่งเดียว

1.7.3 ข้อเสนอแนะ

1. โปรแกรมยังมีคำสั่งที่ยังไม่ครอบคลุมทั้งหมด อาจทำให้ในการสร้างเกมนั้นติดขัดบ้างเล็กน้อยแต่ก็สามารถที่จะสร้างได้อย่างสวยงาม

2. ควรมีการจัดอบรมในการสร้างเกมด้วยโปรแกรม RPG Maker เพื่อที่จะสามารถสร้างได้ดีขึ้น

1.8 เอกสารอ้างอิง

- ิวันวิสา ดาดี,2553,ทฤษฎี Game Based Learning, (Online), g- . [online].
- นุชจรี สละริม .Game Based Learning ทางเลือกการเรียนรู้แบบ Plearn (play+learn [online].
- สมหวัง วิทยาปัญญานนท์. เพลินเล่นเรียนแนวคิดใหม่แห่งการเรียนรู้: [online].
- ClaireRedField.โปรแกรม Rpg Maker VX ACE:[online].
- DownloadGame Program All. Download Rpg Maker VX Ace new Free:[online]
- G-Maker Season 3.5 new - Open beta แหล่งรวมโปรแกรมสร้างเกม :[online].
- G-Maker Season 3.5 new - Open beta แหล่งรวมโปรแกรมสร้างเกม :[online].

1.9 ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงโครงการ

อยากให้พัฒนาให้ตัวเกมส์ให้ภาพสวยงามน่าสนใจกว่านี้ และมีฟังก์ชันที่หลากหลาย สามารถปรับใช้กับนักเรียนประถมได้ทุกระดับชั้น ไม่ใช่เฉพาะประถม 1 เพียงชั้นเดียว

ตัวอย่างโครงการเรื่อง การตัดต่อภาพยนตร์สั้น

1. ความเป็นมาของโครงการ

ปัจจุบันนี้สังคมเราได้มีการประยุกต์นำเทคโนโลยีมาใช้ในชีวิตประจำวันเกือบจะทุกเรื่อง ตั้งแต่เด็กถึงผู้ใหญ่ไม่ว่าจะเป็นในด้านการศึกษา การงาน การรับข่าวสาร ซึ่งถือว่าการวิวัฒนาการในด้านบวกของเทคโนโลยีที่มนุษย์เราสามารถคิดค้นและพัฒนาจนสามารถนำมาใช้อำนวยความสะดวกให้กับมนุษย์เราได้ทั่วทุกมุมโลก และเทคโนโลยีปัจจุบันที่ได้รับความนิยมค่อนข้างมากเป็นอันดับต้นๆเลยก็คือการใช้โปรแกรมตัดต่อ ไม่ว่าจะเป็นการตัดต่อภาพ วิดีโอ เพลง หนังสั้น ภาพยนตร์ โดยเฉพาะการตัดต่อหนังสั้นซึ่งเราสามารถเห็นได้ในหลายรูปแบบและยังมีความสำคัญในการดำเนินชีวิตอย่างมากและเป็นสื่อที่ครอบคลุมและมีอิทธิพลต่อมนุษย์ทั้งในด้านดีและไม่ดีอีกด้วย ดังนั้น กลุ่มของพวกเราจึงได้จัดทำโครงการเรื่องการตัดต่อภาพยนตร์สั้นขึ้นเพื่อที่จะได้เป็นการพัฒนาศักยภาพในการตัดต่อ จัดทำผลงานที่มีคุณภาพขึ้นมาประดับโลกไอทีขึ้นอีกหนึ่งชิ้น และมีความชำนาญในการใช้เทคนิคการตัดต่อวิดีโอไปประยุกต์ใช้ในอนาคต ทั้งใช้ในการเรียนต่อในระดับมหาวิทยาลัย การทำงาน หรือบางคนก็นำความสามารถตรงนี้ไปประกอบเป็นอาชีพ ซึ่งเป็นประโยชน์ทั้งต่อตัวเราและผู้อื่นเป็นอย่างมาก

2. วัตถุประสงค์ของโครงการ

- เพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ
- เพื่อนำเรื่องราวที่น่าสนใจมาจัดทำ ตัดต่อออกมาเผยแพร่ในรูปแบบวิดีโอ
- เพื่อเป็นการพัฒนาศักยภาพของสมาชิกในกลุ่มให้มีความชำนาญ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์แก่สังคมได้

3. ขอบเขตของการดำเนินการ

จัดทำโครงการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการสอนการตัดต่อภาพยนตร์สั้นโดยใช้โปรแกรมและองค์ประกอบที่สำคัญในการสร้างหนังสั้น

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- คู่มือการใช้โปรแกรม Ulead Video Studio

Ulead สามารถที่จะจับภาพแบบ analog ได้เช่นกันในกรณีนี้คุณจะต้องหาการ์ดจับภาพเช่นการ์ดรับโทรทัศน์ที่เป็นแบบ analog มาใช้งาน การใช้งานนั้นก็เหมือนกับการ firewire Step Panel กลุ่มของปุ่มที่ใช้สลับไปมาในขั้นตอนต่างๆ ของการตัดต่อวิดีโอเช่น ต้องการจับภาพจากกล้องวิดีโอก็คลิกปุ่ม Capture หากต้องการแก้ไข/ตัดต่อวิดีโอคลิกปุ่ม Edit ต้องการใส่ข้อความในวิดีโอ คลิกปุ่ม Title เป็นต้น

- Menu Bar แถบเมนูของชุดคำสั่งต่างๆ เช่น สร้างโครงการใหม่ เปิดโครงการ บันทึกโครงการ เป็นต้น
- Options Panel ส่วนนี้จะมีปุ่มและข้อมูลอื่นๆ ที่ให้คุณได้ปรับแต่งคลิปที่คุณเลือกไว้ฟังก์ชันต่างๆ ในส่วนนี้จะเปลี่ยนไปตามขั้นตอนที่คุณกำลังทำงานอยู่เช่น คุณเลือกคลิปวิดีโอก็จะมีฟังก์ชันต่างๆ สำหรับจัดการกับคลิปวิดีโอ หรือคุณเลือกเสียงก็จะมีฟังก์ชันสำหรับการจัดการเรื่องเสียง เป็นต้น
- Preview Window หน้าต่างแสดงคลิปปัจจุบัน , ตัวกรองวิดีโอ, เอฟเฟกต์, หรือตัวหนังสือ ต้องการดูผลลัพธ์ของการตัดต่อต่างๆ สามารถดูได้ในหน้าต่างนี้
- Navigation Panel มีปุ่มสำหรับเล่นคลิปวิดีโอและสำหรับตัดวิดีโอในขั้นตอนการจับภาพ, ส่วนนี้จะทำหน้าที่เป็นอุปกรณ์ควบคุมกล้องวิดีโอเช่น เล่นวิดีโอ หยุด หยุดชั่วคราวไปข้างหน้า กรอกลับ เป็นต้น
- Library เก็บและรวบรวมทุกอย่างไว้ไม่ว่าจะเป็น วิดีโอ, เสียง, ภาพนิ่ง, เอฟเฟกต์ต่างๆ เป็นต้น ทำให้สะดวกในการเรียกใช้งาน
- Timeline แสดงคลิป, ตัวหนังสือและเอฟเฟกต์ต่างๆ ที่อยู่ในโครงการ Step Panel

5. วิธีดำเนินการ

ส่วนนี้เป็นส่วนของขั้นตอนต่างๆ ในการตัดต่อวิดีโอขั้นตอนเหล่านี้ไม่จำเป็นต้องทำ ทุกขั้นตอน หรือข้ามขั้นตอนใดก็ได้ขึ้นอยู่กับวิธีการตัดต่อวิดีโอของคุณเอง

ขั้นตอนตัดต่อคือ

- 1.Capture (จับภาพจากกล้อง/ดึงข้อมูล วิดีโอจากแผ่น CD/DVD)
- 2.Edit (แก้ไข/ตัดต่อ)
- 3.Effect (ใส่เอฟเฟกต์)
- 4.Overlay (ทำภาพซ้อน)
- 5.Title (ใส่ตัวหนังสือ)
- 6.Audio (ใส่ดนตรีประกอบ/บันทึกเสียงบรรยาย)
- 7.Share (บันทึกวิดีโอที่ตัดต่อแล้ว ลงสื่อต่างๆ)

ขั้นตอนต่างๆ ที่กล่าวมาแล้วนั้นสามารถข้ามไปยังส่วนอื่นได้เช่น อาจจะไปใส่ดนตรีประกอบก่อน แล้วมาใส่ตัวหนังสือภายหลังก็ได้หรือเมื่อตัดต่อเสร็จในข้อ 2 แล้วก็อาจจะไปเลือกข้อ 7 เพื่อเขียนลงแผ่นก็ได้ไม่จำเป็นต้องทำครบทุกขั้นตอนซึ่งขึ้นอยู่กับว่าคุณจะตัดต่อวิดีโออย่างไรและต้องทำอะไรบางอย่างในการตัดต่อขั้นตอนต่างๆ ในการตัดต่อวิดีโอเมื่อเปิด project ใน Ulead แล้ว ในขั้นตอน Capture คุณสามารถที่จะบันทึกวิดีโอจากกล้อง

วิดีโอดิจิทัลเป็นไฟล์ลงในคอมพิวเตอร์ได้วิดีโอที่บันทึกจากกล้องลงคอมพิวเตอร์นั้นสามารถที่บันทึกเป็นไฟล์เพียงไฟล์เดียว หรือให้แยกเป็นไฟล์ได้หลายๆ ไฟล์โดยอัตโนมัติ และในขั้นตอนการจับภาพนั้นนอกจากคุณจับภาพวิดีโอแล้วยังสามารถที่จะบันทึกภาพจากวิดีโอเป็นภาพนิ่งได้อีกด้วย

ขั้นตอนการแก้ไขและ Timeline นี้เป็นจุดสำคัญของการใช้Ulead VideoStudio ในขั้นตอนนี้คุณสามารถที่จะเรียงลำดับคลิปวิดีโอ ที่ถ่ายมาแต่ไม่ได้เรียงลำดับเหตุการณ์กันก็มาเรียงลำดับเหตุการณ์ในขั้น ตอนนี้หรือแทรกคลิปวิดีโออื่นๆ เข้ามาในกระบวนการตัดต่อเช่น หลังจากที่ คุณจับภาพมาจากกล้องแล้ว เห็นว่าคลิปวิดีโอที่มีอยู่ในเครื่อง เหมาะสม นำที่จะนำมาแทรกในบางช่วงของวิดีโอที่คุณกำลังตัดต่อก็สามารถทำ ได้กรณีที่มีคลิปวิดีโอเพียงไฟล์เดียวเช่น จับภาพวิดีโอมาเป็นไฟล์เดียว ไม่ได้แยกไฟล์เป็นหลายๆ ส่วนก็สามารถตัดแยกscene วิดีโอได้เพื่อใส่เอฟเฟกต์ระหว่าง scene ลบคลิปวิดีโอที่ไม่ต้องการออก ตัดคลิปวิดีโอบางส่วนที่ถ่ายเสียหรือไม่ต้องการออกและการใส่วิดีโอฟิลเตอร์(เช่น การใส่ตัวฟิลเตอร์ฝนตกในคลิปวิดีโอ ทำให้คลิปวิดีโอของคุณเหมือนมีฝนตกจริงๆ)ก็สามารถทำได้ในขั้นตอนนี้เช่นกัน

ในขั้นตอนนี้ให้คุณสามารถใส่ทรานสิชั่น (transition) ระหว่างคลิปวิดีโอใน project ซึ่งใน Ulead นี้จะมีกลุ่มของทรานสิชั่นต่างๆ ให้เลือกอย่างมากมายใน Library ทรานสิชั่นเป็นเอฟเฟกต์ที่ใส่ไว้ในระหว่างคลิป ทำให้วิดีโอดูน่าสนใจยิ่งขึ้น เช่น ฉากที่ค่อยๆ จางหายไปจนมืด แล้วก็มืดจางกลับไปที่จางแล้วค่อยๆ ชัดเจนขึ้น หรือในระหว่างที่มีการเปลี่ยนฉากนั้นจะมีภาพซ้อนกันของทั้งสองฉากเป็นต้น เป็นการใส่ทรานสิชั่นนั่นเอง

ขั้นตอนนี้เป็น การช้อนคลิปวิดีโอบนคลิปวิดีโอที่มีอยู่เหมือนกับที่เราดูโทรทัศน์ที่มีการ สัมภาษณ์บุคคลเกี่ยวกับดาราดแล้วก็มีกรอบเล็กๆ เป็นภาพของดารากำลังดูบุคคลอื่นพูดถึง ตนเองอยู่ ใส่ตัวหนังสือในวิดีโอเช่น ชื่อเรื่องวิดีโอแสดงชื่อบุคคล หรือตัวหนังสือปิดท้ายวิดีโอ ใคร ถ่ายทำ ถ่ายเมื่อไหร่ ที่ไหน เป็นต้น สามารถที่จะสร้างตัวหนังสือแบบเคลื่อนไหวได้ มีมากมาย หลายแบบ เช่น ตัวหนังสือลอยจากจอภาพด้านล่างขึ้นไปด้านบน เหมือนกับตัวหนังสือเมื่อดู ภาพยนตร์ตอนจบ หรือจะวงจากด้านขวามือมาซ้ายมือ หรือจะเลือกชุดสำเร็จรูปจาก Library ก็ได้

ขั้นตอนนี้สำหรับใส่ดนตรีประกอบวิดีโอ สามารถเลือกเพลงจากแผ่น CD แล้วบันทึกมาเป็น ไฟล์ทำดนตรีประกอบได้ บันทึกเสียงบรรยายวิดีโอ รวมทั้งการปรับแต่งเสียงต่างๆ เช่น ลดเสียง ในวิดีโอต้นฉบับในบางช่วงขณะที่บันทึกเสียงบรรยายลงไป เพื่อให้ได้ยินเสียงบรรยายชัดเจน มากยิ่งขึ้น หรือปรับระดับเสียงของดนตรีประกอบ เป็นต้น

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสุดท้ายเมื่อตัดต่อวิดีโอเสร็จแล้ว ก็จะเป็นสร้างไฟล์วิดีโอสำหรับ เผยแพร่ผลงาน สามารถทำได้หลายแบบ เช่น สร้างไฟล์วิดีโอสำหรับเผยแพร่ผลงานบนเว็บ เขียนวิดีโอที่ตัดต่อเสร็จแล้วกลับลงเทปอีกครั้ง เขียนลงแผ่น CD เป็น VCD หรือเขียนลง DVD

6. ผลการดำเนินงาน

โครงการสำเร็จลุล่วง และสมาชิกในกลุ่มรวมถึงผู้รับชมการนำเสนอโครงการสามารถเข้าใจและ ใช้โปรแกรมในการตัดต่อภาพยนตร์สั้นได้อย่างถูกต้อง

7. สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการศึกษา

การศึกษาและทำโครงการเรื่องนี้ส่งผลให้สมาชิกในกลุ่มทุกคนมีความรู้และความ สามารถในการสร้างสรรค์ผลงาน ในการตัดต่อวิดีโอ การสร้างบทภาพยนตร์สั้นขึ้นเอง การแสดงและตัด ต่อผลงานออกมาด้วยฝีมือของสมาชิกในกลุ่มเองทั้งหมด ทำให้ทุกคนมีศักยภาพในการใช้โปรแกรมตัดต่อ วิดีโอและมีความชำนาญในการนำเทคนิคต่างๆมาใช้ประกอบการตัดต่อ และยังเป็นการศึกษากระบวนการทำ งานเป็นกลุ่ม มีขั้นตอนในการดำเนินงาน สามารถนำไปใช้เรียนต่อในระดับมหาวิทยาลัยและประกอบ อาชีพได้ในวันข้างหน้า

5.2 ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ

1. เพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ
2. เพื่อนำเรื่องราวที่น่าสนใจมาจัดทำ ตัดต่อออกมาเผยแพร่ในรูปแบบวิดีโอ
3. เพื่อเป็นการพัฒนาศักยภาพของสมาชิกในกลุ่มให้มีความชำนาญ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้ เกิด ประโยชน์แก่สังคมได้

4. เพื่อเป็นการสร้างบุคลากรที่มีความสามารถในด้านโปรแกรมให้แก่สังคมไทย

8. เอกสารอ้างอิง

- คู่มือการใช้โปรแกรม Ulead Video Studio
- Menu Bar แถบเมนูของชุดคำสั่งต่างๆป็นต้น
- Options Panel Preview Window
- Navigation Panel
- Library เก็บและรวบรวมทุกอย่างไว้
- Timeline แสดงคลิป, ตัวหนังสือและเอฟเฟกต์ต่างๆ ที่อยู่ใน โครงการ Step Panel

9. ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงโครงการ

ควรจัดทำรูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจกว่ามี มีรูปภาพประกอบเพื่อความเข้าใจมีชัดเจนยิ่งขึ้น

ตัวอย่างโครงการเรื่อง สื่อเพื่อการศึกษาอาเซียน

1. ที่มาและความสำคัญ of โครงการ

ในยุคโลกาภิวัตน์ในปัจจุบัน นี้สถานการณ์โลกเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ประเทศต่าง ๆ ให้ความสำคัญกับการรวมตัวกัน ในภูมิภาคเพื่อเพิ่มอำนาจต่อรองและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันระหว่าง ประเทศ อาเซียนจึงต้องปรับตัวให้เท่าทัน สถานการณ์เพื่อให้สามารถรับมือกับความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้ เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ จึงกำหนดให้มีการสร้างประชาคมอาเซียนขึ้นมาที่ ประกอบไปด้วย 3 เสาหลัก ได้แก่ ประชาคมการเมืองความมั่นคงอาเซียน ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน และประชาคม สังคมและวัฒนธรรมอาเซียน ภายในปี 2563 ซึ่งต่อมาได้เลื่อนกำหนดเวลาสำหรับ การรวมตัวกันให้ เร็วขึ้นเป็นปี 2558 ประเทศไทยเป็น หนึ่งในประเทศสมาชิกประชาคมอาเซียน เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมใน การก้าวสู่ประชาคมอาเซียนที่ส่งผลต่อด้านเศรษฐกิจ ด้านการเมือง วัฒนธรรม และ ความมั่นคง คณะผู้จัดทำ เห็นถึงความสำคัญ จึงสร้างโครงการนี้ขึ้นมา โดยการสร้างวีดิทัศน์เกี่ยวกับ ประชาคมอาเซียน เพื่อ เป็นสื่อให้ความรู้แก่ผู้สนใจเกี่ยวกับ ประชาคมอาเซียนได้เข้าใจและเห็นความสำคัญ of ประชาคมอาเซียน

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อเป็น สื่อให้ความรู้แก่ผู้สนใจเกี่ยวกับ ประชาคมอาเซียน

3. ขอบเขตของโครงการ

สร้างสื่อวีดิทัศน์เพื่อเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับ ประชาคมอาเซียน โดยใช้โปรแกรม Final cut pro ในการตัดต่อวีดิทัศน์โปรแกรม Motion5 ใช้สร้าง Effect และ โปรแกรม Adobe sound booth cs5 ในการบันทึกเสียง

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการจัดทำโครงการคอมพิวเตอร์ พัฒนาสื่อเพื่อการศึกษาอาเซียน ให้ความรู้เกี่ยวกับ ประชาคมอาเซียน คณะผู้จัดทำ ได้ศึกษาข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้องดังนี้

2.1 ประชาคมอาเซียน

2.2 การผลิตสื่อวีดิทัศน์เพื่อการประชาสัมพันธ์

2.1 ประชาคมอาเซียน

อาเซียนหรือ สมาคมประชาชาติแห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้(ASEAN : The Association of South East Asian Nations) ได้ก่อตั้งเมื่อวันที่ 8 สิงหาคม พ.ศ.2510 โดยประเทศผู้ก่อตั้งอาเซียน คือ ไทย อินโดนีเซีย มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ และสิงคโปร์ต่อมาในปีพ.ศ.2527 บรูไน ดารุสซาลาม ได้เข้ามาเป็นสมาชิก ตามด้วยเวียดนามเข้ามาเป็นสมาชิกเมื่อ พ.ศ. 2538 ขณะที่พม่าและลาวเข้ามาเป็นสมาชิก ใน พ.ศ. 2540 และประเทศสุดท้ายคือกัมพูชา เข้าเป็นสมาชิกอาเซียน เมื่อ พ.ศ. 2542 ปัจจุบันอาเซียนมี ประเทศสมาชิกทั้งหมด 10 ประเทศ 1.บรูไนดารุสซาลาม (Brunei Darussalam)

1.บรูไนดารุสซาลาม ประเทศบรูไน มีชื่อเป็นทางการว่า "เนการาบรูไนดารุสซาลาม" มีเมือง "บันดาร์เสรีเบกาวัน" เป็นเมืองหลวง ถือเป็นประเทศที่มีขนาดเล็ก เพราะมีพื้นที่ประมาณ 5,765 ตารางกิโลเมตรปกครองด้วยระบบสมบูรณาญาสิทธิราช โดยมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข มีประชากร 381,371 คน (ข้อมูลปี พ.ศ.2550) โดยประชากรเกือบ 70% นับถือศาสนาอิสลาม และใช้ภาษามาเลย์เป็นภาษาราชการ

2.ราชอาณาจักรกัมพูชา (Kingdom of Cambodia) เมืองหลวงคือ กรุงพนมเปญ เป็นประเทศที่มีอาณาเขตติดต่อกับประเทศไทยทางทิศเหนือ และทิศตะวันตก มีพื้นที่ 181,035 ตารางกิโลเมตร หรือขนาดประมาณ 1 ใน 3 ของประเทศไทย มีประชากร 14 ล้านคน (ข้อมูลปี พ.ศ.2550) โดยประชากรกว่า 80% อาศัยอยู่ในชนบท 95% นับถือศาสนาพุทธนิกายเถรวาท ใช้ภาษาเขมรเป็นภาษาราชการแต่ก็มีหลายคนที่พูดภาษาอังกฤษ ฝรั่งเศส และเวียดนามได้

3.สาธารณรัฐอินโดนีเซีย (Republic of Indonesia) เมืองหลวงคือ จาการ์ตา ถือเป็นประเทศหมู่เกาะขนาดใหญ่ที่สุดในโลก โดยมีพื้นที่ 1,919,440 ตารางกิโลเมตร และมีประชากรมากถึง 240 ล้านคน (ข้อมูลปี พ.ศ.2553) โดย 61% อาศัยอยู่บนเกาะชวา ส่วนใหญ่นับถือศาสนาอิสลาม และใช้ภาษา Bahasa Indonesia เป็นภาษาราชการ

4.สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว (สปป.ลาว) (The Lao People's Democratic Republic of Lao PDR) เมืองหลวงคือเวียงจันทน์ ติดต่อกับประเทศไทยทางทิศตะวันตกโดยประเทศลาวมีพื้นที่

ประมาณครึ่งหนึ่งของประเทศไทยคือ 236,800 ตารางกิโลเมตร พื้นที่กว่า 90% เป็นภูเขา และที่ราบสูงและไม่มีพื้นที่ ส่วนใดติดทะเล ปัจจุบัน ปกครองด้วยระบอบสังคมนิยม โดยมีประชากร 6.4 ล้านคน ไซก้า ยาลาวเป็นภาษาหลัก แต่ก็มีคนที่พูดภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และภาษาฝรั่งเศสได้ ประชากรส่วนใหญ่ นับถือศาสนาพุทธ

5. ประเทศมาเลเซีย (Malaysia) เมืองหลวงคือกรุงกัวลาลัมเปอร์ เป็นประเทศที่ตั้งอยู่ใน เขตศูนย์สูตร แบ่งเป็นมาเลเซียตะวันตกบคาบสมุทรมลายูและมาเลเซียตะวันออก ตั้งอยู่บนเกาะ บอร์เนียว ทั้งประเทศ มีพื้นที่ 329,758 ตารางกิโลเมตร จา นวนประชากร 26.24 ล้านคน นับถือศาสนา อิสลามเป็นศาสนาประจำชาติ ใช้ภาษา Bahasa Melayu เป็นภาษาราชการ

6. สาธารณรัฐฟิลิปปินส์ (Republic of the Philippines) เมืองหลวงคือ กรุงมะนิลา ประกอบด้วย ภูมิภาคขนาดต่าง ๆ รวม 7,107 เกาะ โดยมีพื้นที่ ที่ดิน 298,170 ตารางกิโลเมตร มีประชากร 92 ล้านคน (ข้อมูลปี พ.ศ.2553) ส่วนใหญ่ นับถือศาสนาคริสต์ และเป็น ประเทศที่มีประชากรนับถือศาสนา คริสต์นิกายโรมันคาทอลิกเป็น อันดับ 4 ของโลก มีการใช้ภาษาในประเทศมากถึง 170 ภาษา แต่ใช้ ภาษาอังกฤษ และภาษาตากาลอก เป็น ภาษาราชการ

7. สาธารณรัฐสิงคโปร์ (The Republic of Singapore) เมืองหลวงคือกรุงสิงคโปร์ ตั้งอยู่บน เกาะขนาดเล็กที่เป็นศูนย์กลางคมนาคมทางเรือของอาเซียน จึงเป็นประเทศที่มีการพัฒนา ทางด้านเศรษฐกิจมากที่สุด ในย่านนี้ แม้จะมีพื้นที่ราว 699 ตารางกิโลเมตรเท่านั้น มีประชากร 4.48 ล้านคน ใช้ภาษาอังกฤษ เป็นภาษาทางการ แต่มีภาษามาเลย์เป็นภาษาประจำ ชาติปัจจุบันใช้การ ปกครองแบบสาธารณรัฐ (ประชาธิปไตยแบบรัฐสภา มีสภาเดียว)

8. ราชอาณาจักรไทย (Kingdom of Thailand) เมืองหลวงคือกรุงเทพมหานคร มีพื้นที่ 513,115.02 ตารางกิโลเมตร ประกอบด้วย 77 จังหวัด มีประชากร 65.4 ล้านคน (ข้อมูลปี พ.ศ.2553) ส่วนใหญ่ นับถือศาสนาพุทธและใช้ภาษาไทยเป็น ภาษาราชการ ปกครองด้วยระบอบประชาธิปไตย โดยมีพระมหากษัตริย์เป็น

นองค์ประมุขของประเทศ 9. สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม (The Socialist Republic of Vietnam)

เมืองหลวงคือ กรุงฮานอย มีพื้นที่ ที่ 331,689 ตารางกิโลเมตรจากการสำรวจถึงเมื่อปีพ.ศ.2553 มีประชากร ประมาณ 88 ล้านคน ประมาณ 25% อาศัยอยู่ในเขตเมือง ส่วนใหญ่ ร้อยละ 70 นับถือศาสนาพุทธนิกายมหายาน ที่ เหลือนับถือศาสนาคริสต์ ปัจจุบัน ปกครองด้วยระบอบสังคมนิยมคอมมิวนิสต์ 10. สหภาพพม่า (Union of Myanmar) มีเมืองหลวงคือเนปีดอว ติดต่อกับ ประเทศไทยทาง ทิศตะวันออก โดยทั้งประเทศมีพื้นที่ประมาณ 678,500 ตารางกิโลเมตร ประชากร 48 ล้านคน กว่า 90% นับถือศาสนาพุทธ นิกายเถรวาท หรือหินยาน และใช้ภาษาพม่าเป็นภาษาราชการ

5. วิธีการดำเนินการ

5.1 ขั้นตอนการดำเนินการ

1. คิดหัวข้อโครงการเพื่อน าเสนออาจารย์ที่ปรึกษา
2. ศึกษาค้นคว้ารวบรวมข้อมูล ที่เกี่ยวข้องกับโครงการในการสร้างสื่อวีดิทัศน์
3. ศึกษาโปรแกรม Adobe audition ในการสร้าง
4. จัดทำ โครงร่างโครงการเสนออาจารย์ที่ปรึกษา
5. ออกแบบสื่อวีดิทัศน์
6. จัดทำโครงการสร้าง สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง สื่อเพื่อการศึกษาอาเซียน
7. เผยแพร่ผลงาน โดยการน าเสนอผ่านสื่อวีดิทัศน์
8. ท านเอกสารสรุปรายงานโครงการ

5.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ศึกษา เรื่อง ประชาคมอาเซียน
2. ศึกษา เรื่องการทำงาน ของตัวโปรแกรมต่างๆ ได้แก่ - โปรแกรม Final cut pro - โปรแกรม Motion 5 - โปรแกรม Adobe sound booth cs5

5.3 วัสดุอุปกรณ์เครื่องมือหรือโปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนาโครงการ

1. เครื่องคอมพิวเตอร์พร้อมเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
2. ซอฟต์แวร์ - โปรแกรม Final cut pro - โปรแกรม Motion 5 - โปรแกรม Adobe sound booth cs5

6. ผลการดำเนินงาน

6.1 ผลการพัฒนาโครงการ

การพัฒนาโครงการ สื่อเพื่อการศึกษาอาเซียน เพื่อเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับ ประชาคมอาเซียน ที่ประเทศไทยได้เข้าร่วม และจะก้าวสู่ประชาคมอาเซียนในพุทธศักราช 2558 นี้ คณะผู้จัดทำ ได้ ค านึงงานตามขั้น ตอนการค านึงงานที่ได้วางแผนไว้และได้น ำ เสนอเผยแพร่ผลงานผ่าน ทางเครือข่าย ระบบอินเทอร์เน็ต www.youtube.com ที่สามารถเข้าถึงได้ทุกเวลาและทุกสถานที่ เป็นแหล่งเรียนรู้ใน โลกออนไลน์และรวดเร็วในการรับข้อมูล

7. สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

7.1 การค านึงงานจัดทำ โครงการ

- 7.1.1 วัตถุประสงค์ของโครงการ 1.เพื่อให้ความรู้แก่ผู้สนใจเกี่ยวกับ ประชาคมอาเซียน
- 7.1.2 วัสดุอุปกรณ์เครื่องมือหรือโปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนาโครงการ
 1. เครื่องคอมพิวเตอร์พร้อมเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
 2. ซอฟต์แวร์
 - โปรแกรม Final cut pro

- โปรแกรม Motion 5
- โปรแกรม Adobe sound booth cs5

7.2 สรุปผลการดำเนินงานโครงการ

การดำเนินงานโครงการนี้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้คือเพื่อ เป็นสื่อให้ความรู้แก่ผู้ที่สนใจเกี่ยวกับ ประชาคมอาเซียน สื่อเพื่อการศึกษาอาเซียน เป็นสื่อวีดิทัศน์นำเสนอผ่านระบบเครือข่าย อินเทอร์เน็ต www.youtube.com ที่มีทั้งภาพและเสียงสร้างความสนใจช่วยพัฒนาให้ความรู้ของผู้ชม มีความเข้าใจ เห็นความสำคัญของประชาคมอาเซียนที่จะเข้ามามีบทบาทในประเทศไทย สื่อวีดิทัศน์ เพื่อการศึกษาอาเซียน จึงเป็นสื่อที่มีประโยชน์เป็นการนำเสนอผ่านเว็บไซต์ได้เป็นอย่างดี มีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์

7.3 ข้อเสนอแนะ

- 1.ควรมีการจัดทำ เนื้อหาของโครงการให้หลากหลายและมีเนื้อหาที่ออกมาหลายรูปแบบ

8. เอกสารอ้างอิง

- การผลิตสื่อวีดิทัศน์เพื่อการประชาสัมพันธ์.สืบค้นเมื่อวันที่19 สิงหาคม 2555 จาก
- สมาคมประชาชาติเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ รู้จัก ประเทศอาเซียน ก่อนก้าวสู่ประชาคมอาเซียน

9. ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงโครงการ

พัฒนาไปเป็นเรื่องอื่นๆได้อีก เพราะรูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจอยู่แล้ว จึงควรทำให้มีข้อมูลหลากหลาย