



มหาวิทยาลัยราชภัฏนครพนม

8973405

รูปแบบของเสียงสำหรับมัลติมีเดีย

Sound for Multi-media

โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทิวพร ทราบเมืองปัก



ความสำคัญของเสียงสำหรับมัลติมีเดีย

1. ใช้เป็นสัญลักษณ์ (signature tune)
2. ใช้เป็นเนื้อหา (content)
3. เพื่อสร้างอารมณ์และบรรยากาศ (mood)
4. เพื่อเชื่อมโยง (bridge)
5. เพื่อเป็นเสียงประกอบ (sound effect)



ลักษณะพื้นฐานของเสียงต่อการได้ยิน

1. ระดับเสียง (pitch)
2. เนื้อเสียง (timbre)
3. ลักษณะการเกิดเสียง (envelope of sound)
4. ความดัง (loudness)
5. จังหวะ (rhythm)
6. อัตราจังหวะเสียง (speed)
7. ความเป็นระบบของเสียง (organization)



อิทธิพลของเสียงในการสร้างความรู้สึ

1. การใช้เสียงให้รู้สึกถึงความอันตรายและรู้สึกกลัว
2. การใช้เสียงให้รู้สึกถึงความปลอดภัย
3. การใช้เสียงให้รู้สึกถึงความตื่นเต้นเร้าใจ
4. การใช้เสียงให้รู้สึกถึงการสร้างแรงบันดาลใจและการสร้างพลังในจิตใจ
5. การใช้เสียงให้รู้สึกถึงภาวะบั่นทอนตนเอง
6. การใช้เสียงให้รู้สึกถึงสภาวะรบกวน



รูปแบบของเสียงสำหรับมัลติมีเดีย

รูปแบบเสียงสำหรับ "สื่อที่เห็นภาพ" (Visual Media)

รูปแบบเสียงสำหรับ "สื่อที่ไม่เห็นภาพ" (Audio-Only Media)

รูปแบบเสียงสำหรับ "สื่อที่ไม่เห็นภาพ" (Audio-Only Media)

ในสื่อประเภทนี้ (Podcast, วิทยุ, Audio Book) เสียงต้องทำหน้าที่ "สร้างภาพในจินตนาการ"

1. การเล่าเรื่องเชิงพรรณนา (Descriptive Narration) ผู้พูดต้องใช้โทนเสียงและจังหวะที่ชัดเจน รวมถึงการอธิบายรายละเอียดที่สื่อภาพทำไม่ได้
2. เสียงบรรยากาศ (Ambient Sound) เสียงเพื่อบอก "สถานที่"
3. เสียงเชื่อมต่อ (Transition Sounds) เช่น ใช้เสียงดนตรีสั้นๆ (Jingle)
4. มิติของเสียง (Stereo Panning) การวางตำแหน่งเสียงซ้าย-ขวา เพื่อให้ผู้ฟังรู้สึกถึงความสมจริง

รูปแบบเสียงสำหรับ "สื่อที่เห็นภาพ" (Visual Media)

ในสื่อประเภทเห็นภาพ เช่น วิดีโอ, ภาพยนตร์, เกม, สื่อการสอน เสียงทำหน้าที่เป็น "ส่วนเติมเต็ม" เพื่อสร้างอารมณ์ และเน้นความสมจริงของภาพ มักใช้เสียง ดังนี้

1. เสียงบรรยาย (Voice-over) ทำหน้าที่ให้ข้อมูลหรือเล่าเรื่องราวที่ภาพอาจอธิบายไม่หมด
2. เสียงประกอบเหตุการณ์ (Sync Sound) เสียงที่เกิดขึ้นจริงในฉาก เช่น เสียงคนเดิน, เสียงปิดประตู, เสียงการกระทำของตัวละคร
3. เสียงเอฟเฟกต์ (Sound Effects) ใช้เน้นย้ำการกระทำ เช่น เสียงป๊อปอัพ เวลาเปลี่ยนสไลด์ เสียงปืนในเกม
4. ดนตรีประกอบ (Background Music) ทำหน้าที่กำหนดอารมณ์ของภาพ เช่น ดนตรีใน vlog ท่องเที่ยว ฟังสบายในคลิปสอนหนังสือ

A nighttime photograph of a university campus. In the foreground, a calm body of water reflects the lights from the buildings and trees. A dark, low wall separates the water from a paved walkway. Behind the walkway, there are several basketball courts with green backboards and yellow hoops. A dense line of trees runs along the back of the courts. In the background, a tall, multi-story building with many windows is visible, along with other smaller buildings and a water tower on the right side. The sky is dark blue.

คำถามท้ายบท