

การสร้าง Virtual Room 360 องศา ด้วย Thinglink.com

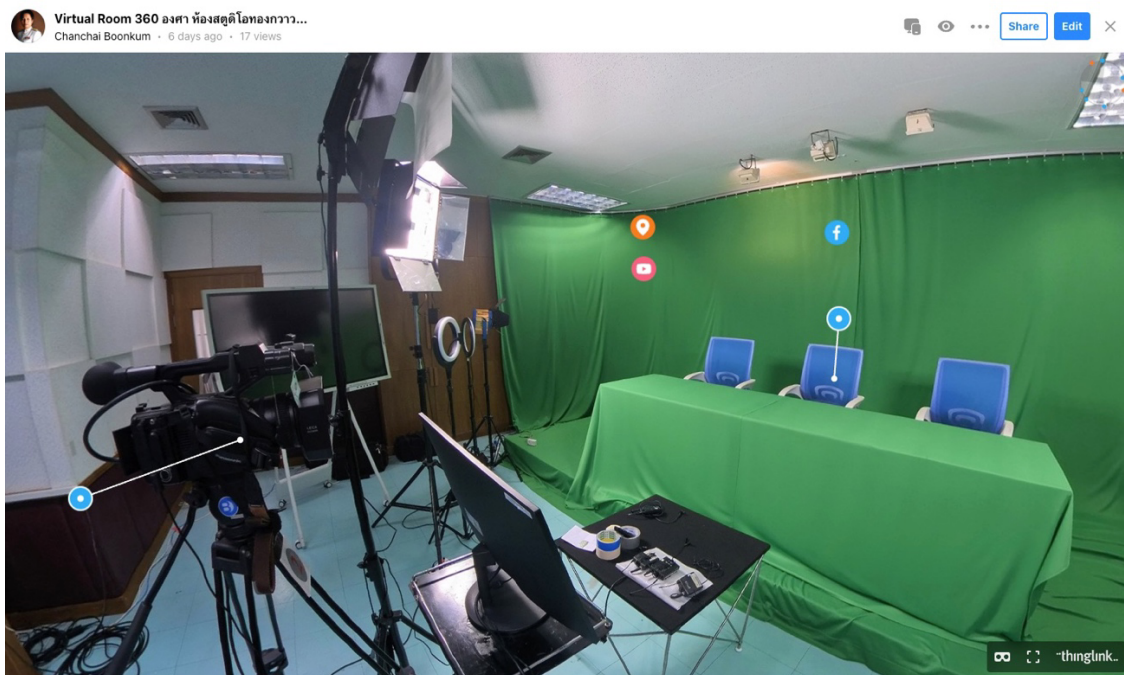
โดย นายชาญชัย บุญคุ้ม นักวิชาการโสตทัศนศึกษาชำนาญการพิเศษ

thinglink..



ภาพถ่ายมุมกว้าง 360 องศา ห้องสตูดิโอ ทองกวาว

ปัจจุบันการพัฒนาตนเอง โดยการศึกษาค้นคว้าเรียนรู้จากแหล่งข้อมูลออนไลน์ด้านต่างๆ แล้วนำมาฝึกฝนทักษะ ทั้ง Hard Skill และ Soft Skill เป็นเรื่องที่สามารถทำได้ เช่น การศึกษาพัฒนาการสร้าง Virtual Room 360 องศา ด้วย Thinglink.com ซึ่งเป็นอีกหนึ่งเครื่องมือในการสร้างโลกเสมือนจริง ดังตัวอย่างที่ได้ทดลองศึกษา และพัฒนาการสร้าง สร้าง Virtual Room ห้องสตูดิโอทองกวาว ในรูปแบบ 360 องศา ซึ่งสามารถรับชมผ่านอุปกรณ์ได้หลากหลาย เช่น สมาร์ทโฟน ไอแพด คอมพิวเตอร์ จนถึงแว่นตาแบบ VR เป็นต้น ดังตัวอย่าง <https://www.thinglink.com/video/1857707051849876324/previewOnDevices> จะมีการกำหนด จุด ในการเชื่อมต่อข้อมูล มีการเชื่อมโยงไปยังคลังข้อมูลวีดิทัศน์ โดยการ เชื่อมต่อกับระบบ YOUTUBE และสามารถเชื่อมโยงข้อมูลผ่านระบบเว็บเพจได้อีกด้วย เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจที่ต้องจะสร้างแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ ประเภท Virtual Room 360 องศา ด้วย Thinglink.com จึงขออธิบายหลักการทำงานดังนี้



Virtual Room ห้องสตูดิโอทองกวาว ในรูปแบบ 360 องศา

1. ก่อนการเข้าใช้งานทุกครั้ง จะต้องการ ไปที่ <https://www.thinglink.com/login> โดยสามารถที่จะยืนยันสิทธิ์เข้าใช้งานได้หลากหลายรูปแบบ ในข่ายความร่วมมือ Log in with third party service เช่น Google, Apple, Facebook, X, Microsoft ดังภาพ

thinglink..

จดจำฉัน

ลืมรหัสผ่าน?

เข้าสู่ระบบด้วยบริการของบุคคลที่สาม:

ยังไม่ได้ลงทะเบียน? ลงทะเบียนฟรี.

2. ขั้นตอนต่อไป ให้เลือกโหมด เพื่อการศึกษา และลงรายละเอียด กดปุ่มเสร็จ เพื่อยืนยันระบบจะทำการตรวจสอบสิทธิ์ ใช้เวลาสักครู่ จะแสดงหน้าจอยินดีต้อนรับ โดยจะมีสิทธิ์ในการใช้งานสร้าง Virtual Room 360 องศา ด้วย Thinglink.com 59 วัน ในช่วงเวลาทดลองใช้งาน

มาสร้างประสบการณ์ที่ดีที่สุดให้กับคุณกันเถอะ
นอกจากนี้คุณยังสามารถช่วยคุณเริ่มต้นได้

คุณจะใช้ ThingLink เพื่ออะไร?

การฝึกอบรมพนักงาน

สำหรับฝ่ายทรัพยากรบุคคล การเรียนรู้และการพัฒนา ผู้สร้างหลักสูตร และผู้จัดการด้านความปลอดภัย

การสื่อสารการตลาด

สำหรับการตลาด การสื่อสาร ผู้สร้างเนื้อหาโซเชียลมีเดีย และทีมบรรณาธิการ

การศึกษา

สำหรับ Pre K-12, การศึกษาระดับอุดมศึกษา, ครู, นักเทคโนโลยีการสอน และนักเรียน

มาสร้างประสบการณ์ที่ดีที่สุดให้กับคุณกันเถอะ
นอกจากนี้คุณยังสามารถช่วยคุณเริ่มต้นได้

รายละเอียดสุดท้าย

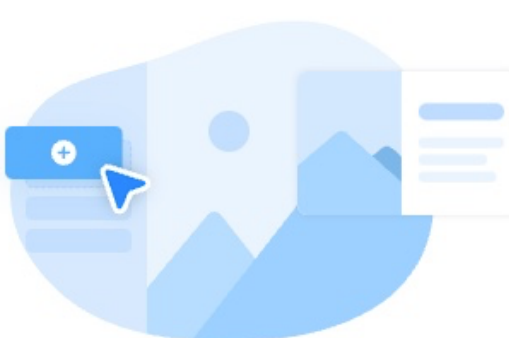
ชื่อ

นักการศึกษา นักเรียน

ชื่อโรงเรียน

ภาคการศึกษา

มีรหัสเชิญไหม? ใช่ ไม่



ยินดีต้อนรับสู่โปรแกรมแก้ไข ThingLink!

เจาะลึกและเริ่มแก้ส่วนต่างๆ ของภาพที่ทำให้คุณสนใจ เน้นจุดสังเกต รายละเอียดที่น่าสนใจหรือบริบทใดๆ ที่คุณต้องการเน้น ประสบการณ์ตรงนี้จะช่วยให้คุณคุ้นเคยกับความสามารถของบรรณาธิการ ขอให้มีความสุขกับการสำรวจ!

[เริ่มต้นนี้](#)

3. ขั้นตอนต่อไป ก่อน โหลดภาพถ่าย 360 องศา ลงใน Thinglink.com ให้ทำการปรับขนาดของไฟล์ภาพให้เหมาะสมโดยลดขนาดความคมชัดลง จาก 5 K ให้ อยู่ในโหมดที่เหมาะสม ตามรายละเอียดดังนี้

Image Size : 1.85 M

Dimensions 1136x568 Pixels

Resolution 144 Pixels/inch

โดยสามารถใช้โปรแกรม Adobe Photoshop 2024 ในการปรับขนาด แต่ให้ระวังเรื่องความละเอียดของภาพ เนื่องจากการสร้าง Virtual Room 360 องศา ที่จะมีการขยายมุมมองภาพที่ต้องการจะดูได้ ไม่ควรปรับขนาดไฟล์ภาพให้เล็กกว่าที่แนะนำ กรณีไฟล์ภาพใหญ่มากระดับ 5 K จะไม่สามารถสร้างงานได้



ภาพการปรับโดยใช้ Adobe Photoshop 2024 ในการปรับขนาด

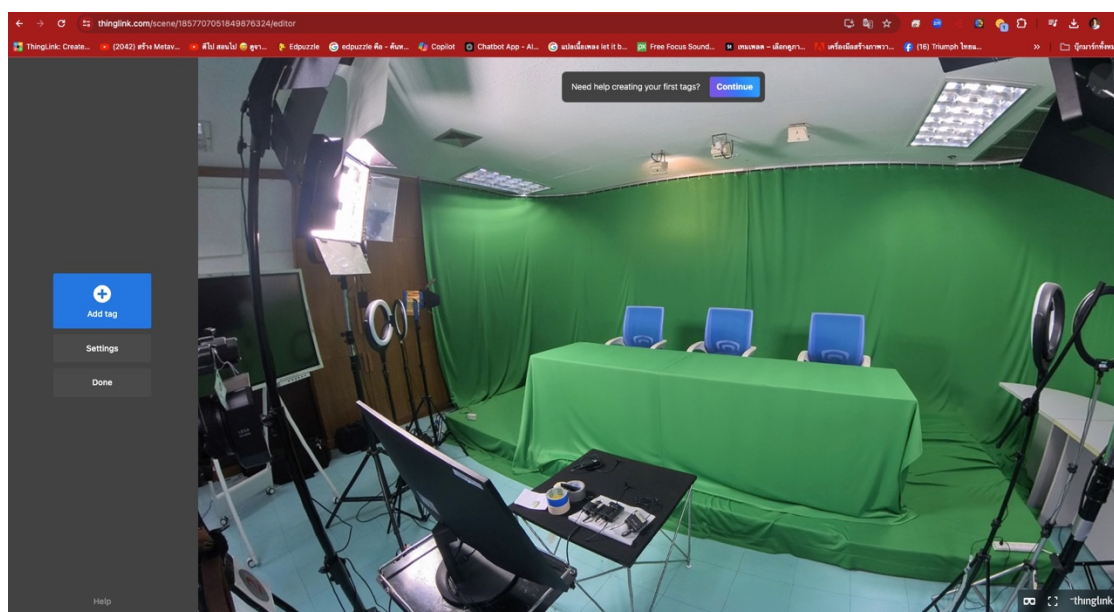
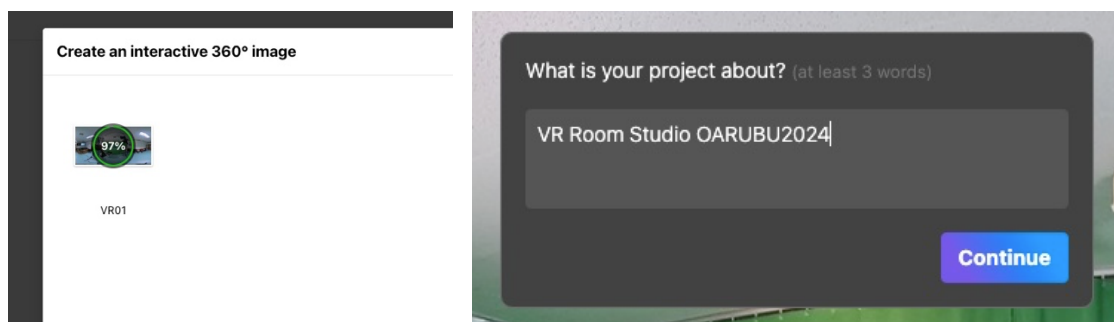


ภาพการทำงานบันทึกภาพระบบ 360 องศา



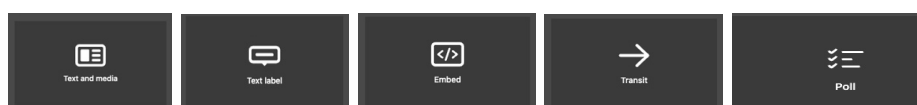
ภาพตัวอย่างในการนำไปสร้าง Virtual Room 360 องศา

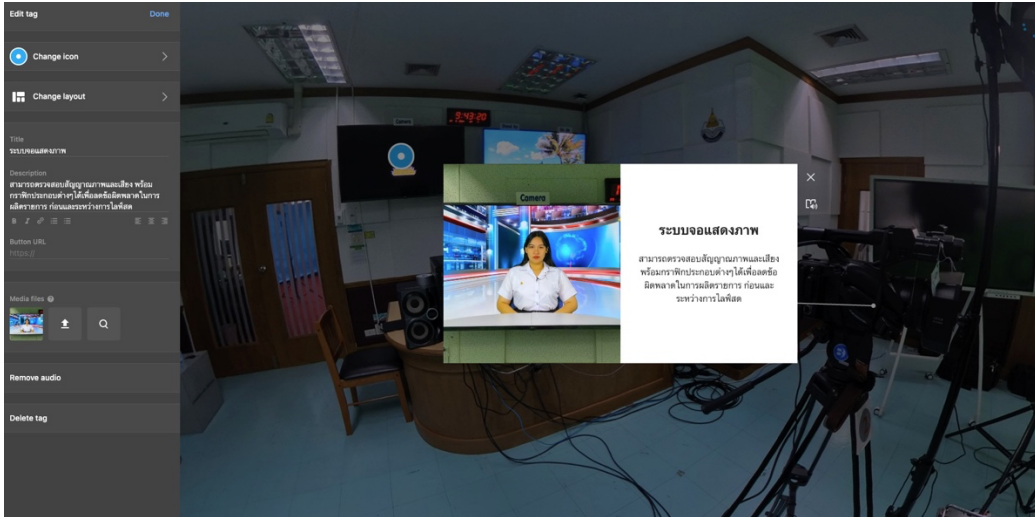
4. ขั้นตอนต่อไป โหลดภาพถ่าย 360 องศา ลงใน Thinglink.com โปรแกรมจะทำการประมวลผลไฟล์เพื่อสร้างห้อง Virtual Room 360 องศา โดยการยัดภาพหลักจากการ Upload รอนจนเสร็จสิ้นการประมวลผล ขั้นตอนนี้ใช้เวลาพอสมควร จนถึง 100% จะปรากฏภาพห้องเสมือนจริงที่สร้างขึ้น ให้ทำการตั้งชื่อห้อง จากนั้นกดปุ่ม Continue เพื่อยืนยันการทำงานต่อไป



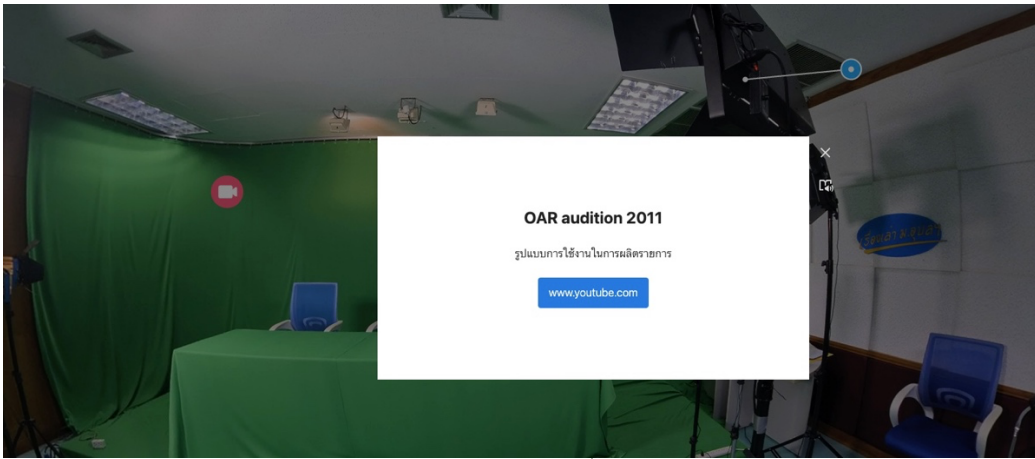
ภาพตัวอย่างในการ Upload file 360

5. การเพิ่ม Add tag การกดปุ่ม + จะทำให้สามารถใส่ รูปแบบภาพสไลด์ที่ออกแบบเพิ่มเติมได้ และใส่เนื้อหาได้เพิ่มเติม มีการสร้างลิงค์เชื่อมโยงข้อมูล ตามการออกแบบที่ต้องการ ดังตัวอย่าง

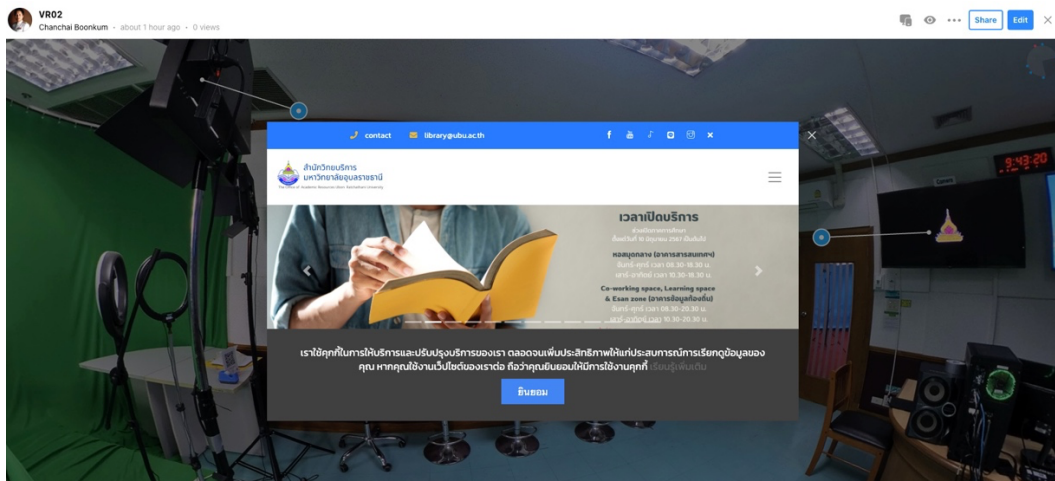




ภาพตัวอย่างในการ Edit tag รูปแบบ สไลด์ประกอบ

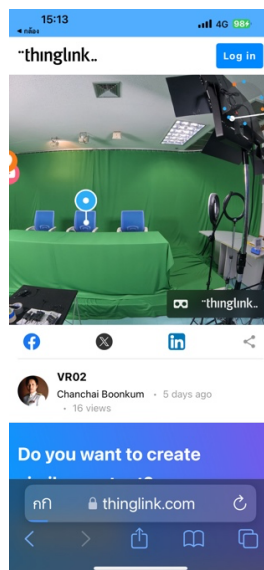


ภาพตัวอย่างในการ Edit tag รูปแบบ เชื่อมโยง คลัง YOUTUBE



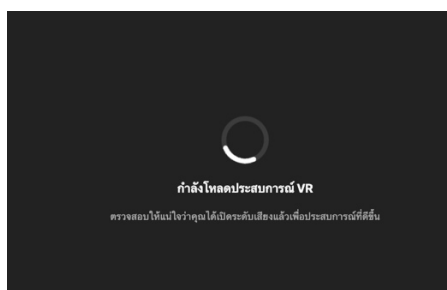
ภาพตัวอย่างในการ Edit tag รูปแบบ เชื่อมโยง URL

6. สามารถสร้าง QR Code เพื่อใช้งานในการเข้าถึงเนื้อหาได้สะดวกในรูปแบบออนไลน์ สื่อประเภท Infographic, Multimedia เป็นต้น ดังตัวอย่าง



ภาพตัวอย่าง QR Code Virtual Room 360 องศา ห้องสตูดิโอทองกวาว ฝ่ายเทคโนโลยีทางการศึกษา สำนักวิทยบริการ

7. สามารถเพิ่มประสบการณ์การชมแบบเสมือนจริงได้โดยการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ ผ่านระบบแว่น VR ดังตัวอย่าง



วิดีโอตัวอย่าง Virtual Room 360 องศา ห้องสตูดิโอทองกวาว ฝ่ายเทคโนโลยีทางการศึกษา สำนักวิทยบริการ



ข้อเสนอแนะจากการศึกษา

1. เทคโนโลยี Virtual Room 360 องศา สามารถนำไปพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ทุกช่วงวัยได้หลากหลายสาขาวิชา อีกทั้งยังดูเสมือนจริงมาก ทำให้ผู้รับชมได้รับประสบการณ์ใหม่ๆ
2. สามารถสร้างความเชื่อมโยงของแหล่งคลังข้อมูลด้านต่างๆได้สะดวก รองรับระบบแพลตฟอร์มออนไลน์ต่างๆได้
3. มีระบบรองรับการรับชมภาพเสมือนจริงผ่าน อุปกรณ์ชนิดแว่นตาระบบ VR (Virtual Reality) และสามารถโต้ตอบ ผ่าน จุดที่กำหนดเพื่อสร้างกลุ่มกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบปฏิสัมพันธ์ Interactive ได้
4. รองรับอุปกรณ์ได้หลากหลาย เช่น สมาร์ทโฟน, ไอแพด, จอสมาร์ททีวี, คอมพิวเตอร์, แว่น VR
5. สามารถพัฒนาเพิ่มเติมข้อมูล Information รวมถึงการปรับปรุงแก้ไขได้สะดวก ทุกที่ทุกเวลา ที่มีระบบเครือข่ายในการ Login
6. มีค่าใช้จ่ายรายปี สำหรับผู้สอน 60 USD/yr และสามารถใช้งานช่วงทดลองได้ 60 วัน

อ้างอิง

<https://www.starfishlabz.com/blog/1204-การสร้างแหล่งเรียนรู้ออนไลน์-thinglink>

<https://th.wikipedia.org/wiki/ปฏิสัมพันธ์>

https://dreamaction.co/vr-ar-virtual-reality-and-augmented-reality-for-better-design-process-for-architects/#google_vignette

<https://www.thinglink.com/home>