

บทที่ 4

รายการถ่ายทอดสดการแข่งขันเทนนิส รายการวิมเบิลดัน 2008

บทนี้ ผู้วิจัยได้นำเอากราฟิกที่ปรากฏในรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันเทนนิส รายการวิมเบิลดัน 2008 มาวิเคราะห์ถึงคุณลักษณะในการสื่อความหมายโดยกราฟิก โดยใช้กรอบแนวคิดทางสัญวิทยา ทฤษฎีการสื่อสารเชิงบทบาทหน้าที่ มาใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์ข้อมูล

โดยผู้วิจัย ได้จัดหมวดหมู่กราฟิก เพื่อการอภิปรายผล ตามลักษณะทางกายภาพของกราฟิกนั้นๆ ที่ถูกออกแบบ จัดวาง และนำเสนอ เพื่องานโทรทัศน์ แล้วจึงจะทำการอภิปรายผลตามทฤษฎีทางการสื่อสาร และการแสดงบทบาทหน้าที่ของกราฟิกที่มีต่อการถ่ายทอดสดการแข่งขันเทนนิส รายการวิมเบิลดัน 2008

เบื้องต้น เพื่อความชัดเจนในการเสนอผลการวิจัย ผู้วิจัยขอเสนอข้อมูลเบื้องต้นพอสังเขปเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาเทนนิสและการจัดการแข่งขันเทนนิสรายการ “Wimbledon Lawn Tennis Championships 2008” ดังนี้

การแข่งขันเทนนิส เป็นการแข่งขันกีฬาในสนาม ที่มีรูปแบบของสนามตายตัวแน่นอน โดยสนามเทนนิสมาตรฐาน จะมีลักษณะเป็น 4 เหลี่ยมผืนผ้า ขนาด 18 x 36 เมตร เป็นการแข่งขันบุคคลต่อบุคคล มีการแข่งขันทั้งประเภทเดี่ยว และคู่ ตัดสินผลแพ้-ชนะ กันด้วยจำนวนแต้มในการแข่งขัน เป็นลักษณะของการแข่งขันอย่างต่อเนื่อง มีการหยุดพักเป็นเวลาไม่นาน แล้วจึงทำการแข่งขันต่อ

การแข่งขันเทนนิสรายการ Wimbledon Lawn Tennis Championships เป็นรายการแข่งขันเทนนิส ที่มีประวัติศาสตร์การจัดการแข่งขันยาวนานที่สุดรายการหนึ่งของโลก เป็น 1 ใน 4 ของการแข่งขันเทนนิสรายการใหญ่ประจำปี หรือที่เข้าใจกันโดยทั่วไปในอีกชื่อหนึ่งว่า “การแข่งขันเทนนิสรายการแกรนด์สแลม” โดยการแข่งขันเทนนิสรายการ Wimbledon Lawn Tennis Championships 2008 เป็นการแข่งขันเทนนิสรายการแกรนด์สแลม ลำดับที่ 2 ของปี 2008 ถัดจากการแข่งขันเทนนิสแกรนด์สแลม รายการ”ออสเตรเลียเอนโอเพ่น 2008”

รายละเอียดของการจัดการแข่งขันพอสังเขป

สถานที่จัดการแข่งขัน : เมืองวิมเบิลดัน ลอนดอน ประเทศอังกฤษ

ระยะเวลาในการจัดการแข่งขัน : 15 วัน ตั้งแต่วันที่ 23 พฤษภาคม-6 มิถุนายน 2008
(หยุดพัก 1 วัน)

ผู้จัดการแข่งขัน	: ลอนเทนนิสสมาคม ประเทศอังกฤษ(The All England Lawn Tennis and Croquet Club)
ผู้ผลิตเนื้อหาและเผยแพร่	: สถานีโทรทัศน์ช่อง Star Sport (โดยสถานีโทรทัศน์ช่อง ทิวทัศน์ เป็นผู้ผลิตซ้ำ(reproduce)และเผยแพร่ต่ออีกระดับหนึ่ง)
สื่อประจำรายการแข่งขัน	: เทเลวิชั่น ม่วง

จัดการแข่งขันในสนามแข่งขันทั้งสิ้น จำนวน 20 สนาม ในช่วงสัปดาห์แรก และรอบแรกของการแข่งขัน ประเภทชายเดี่ยว, หญิงเดี่ยว, ชายคู่ผสม, หญิงคู่ผสม จะแข่งในสนามทั้งหมดที่มีส่วนในคู่ที่ได้รับการคัดเลือก จะได้แข่งขันใน Centre court และ Court 1 ในวันเสาร์กลางทิวทัศน์ ผู้ผ่านเข้ารอบหรือประเภทเยาวชน จึงจะได้แข่งขันในสนามอื่นนอกเหนือจากปกติ (Centre court หรือ Court 1)

สถานการณ์สำคัญก่อนเริ่มรายการแข่งขัน ในประเภทชาย Roger Federer มืออันดับ 1 ของโลก(ชาย) และแฟมปีมเบิลตัน 5 สมัย กำลังขับเคี่ยวกับ Rafael Nadal มืออันดับ 2 ของโลก ซึ่งมีแต้มสะสมอันดับโลกห่างกันไม่มาก ในประเภทหญิง Ana Ivanovic มืออันดับ 1 ของโลก (หญิง)ขณะนั้น กำลังอยู่ในช่วงฟอร์มตก และมีกระแสการคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้าว่า ในนัดชิงชนะเลิศ ประเภทหญิงเดี่ยว อาจจะเป็นการแข่งขันกันเองระหว่างพี่น้อง ของ Serena Williams และ Venus Williams

กราฟิกที่ปรากฏในรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันเทนนิส รายการวิมเบิลดัน 2008 นอกจากจะเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์การแข่งขันที่กำลังถูกแสดงแล้ว ยังเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับบริบทของเหตุการณ์อื่นๆ ซึ่งรายล้อมเหตุการณ์การแข่งขันที่กำลังดำเนินอยู่ โดยกราฟิกที่ปรากฏในรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันเทนนิสรายการวิมเบิลดัน 2008 แบ่งตามลักษณะทางกายภาพออกเป็น 16 ลักษณะ ดังนี้

รายละเอียดของกราฟิกในรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันเทนนิสรายการvimเบิลดัน 2008

1. กราฟิกโลโก้มุมจอสถานีโทรทัศน์

กราฟิกโลโก้มุมจอสถานีโทรทัศน์ เป็นโลโก้ ที่เสนอข้อมูล ผู้ผลิต และผู้ถ่ายทอดสดการแข่งขัน ซึ่งในที่นี้ คือ สถานีโทรทัศน์ทรูวิชั่นส์(True visions) เจ้าของลิขสิทธิ์ในการถ่ายทอดสดการแข่งขันภายในประเทศไทย และสถานีโทรทัศน์สตาร์สปอร์ต (Star sports) เจ้าของลิขสิทธิ์ในการถ่ายทอดสดการแข่งขันภายในภูมิภาคเอเชียอาคเนย์ ปรางค์ ฌ มุมบนด้านขวา คู่กันทั้ง 2 ขึ้นคางอยู่เสมอ ตลอดเนื้อหารายการถ่ายทอดสดการแข่งขัน มีลักษณะเป็น ตราสัญลักษณ์



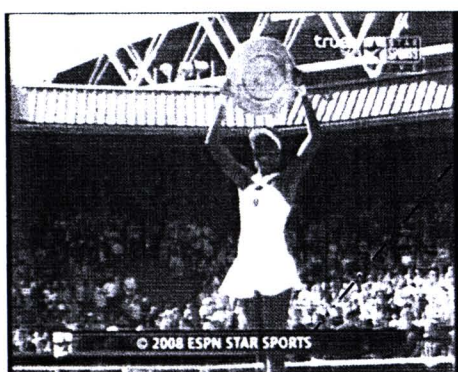
ภาพที่ 4.1 ภาพโลโก้มุมจอสถานีโทรทัศน์ ขณะปรากฏร่วมกับเนื้อหา

ในกรณี โลโก้มุมจอของสถานีโทรทัศน์สตาร์สปอร์ต จะมีอักษร "LIVE" ปรากฏร่วมด้วย โดยในส่วนของอักษร "LIVE" จะหายไป เมื่อภาพเหตุการณ์ซึ่งกำลังถูกนำเสนอ ไม่ได้เป็นภาพเหตุการณ์สด เป็นลักษณะของการปรากฏร่วมกับภาพเนื้อหาของรายการ เป็นการสื่อสารข้อมูลระดับสถานีโทรทัศน์ เพื่อเสนอความหมายที่ว่า "ขณะนี้ คุณกำลังรับชมเนื้อหารายการจากสถานีโทรทัศน์ช่อง ทรูวิชั่นส์ และช่อง สตาร์สปอร์ต" โดยชุดอักษร "LIVE" ด้านล่างของโลโก้ สถานีโทรทัศน์ช่องสตาร์สปอร์ต คือ ส่วนขยาย(extension) ของโลโก้มุมจอของสถานีโทรทัศน์ช่องสตาร์สปอร์ต เป็นการให้ข้อมูลชี้เฉพาะเจาะจง ถึงลักษณะของเนื้อหาของรายการ ซึ่งกำลังถูกเสนอในอีกระดับ



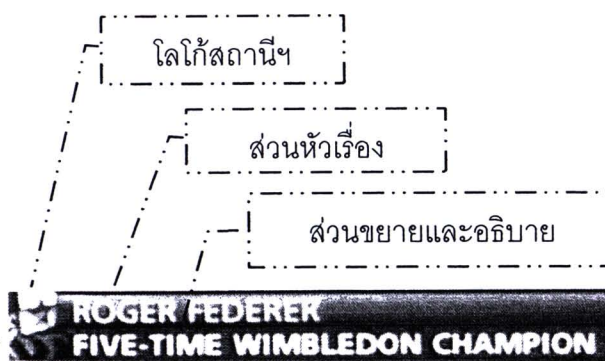
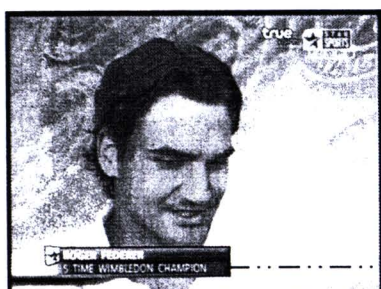
2. กราฟิกแถบข้อมูลขนาดเล็ก อธิบายภาพ

กราฟิกแถบข้อมูล ขนาดเล็ก คือ กราฟิกขนาดเล็ก ที่ปรากฏร่วมกับภาพเนื้อหา เพื่อทำหน้าที่ในการให้ข้อมูล หรืออธิบายภาพ พบใน 2 ลักษณะ คือ แบบแสดงข้อความระดับเดียว และแบบแสดงข้อความ 2 ระดับ โดยในประเภทหลังนี้ แบ่งส่วนแสดงเนื้อหาออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนหัวเรื่อง และส่วนอธิบายขยาย ในรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันเทนนิสรายการวิมเบิลดัน 2008 กราฟิกชุดนี้ ถูกออกแบบโดยใช้สีเขียว ซึ่งเป็นสีที่มีความเกี่ยวข้องกับลักษณะเฉพาะของการแข่งขันเทนนิสรายการวิมเบิลดัน ซึ่งเป็นการแข่งขันเทนนิสบนสนามหญ้า และเป็นหนึ่งในสี่ประจำของรายการแข่งขัน ถูกใช้เป็นกรอบ(frame)ของการเสนอข้อมูล และโลโก้สัญลักษณ์ประจำของสตาร์สปอร์ต ณ ส่วนหัวของข้อมูล โดยกราฟิกประเภทนี้ พบปรากฏอยู่ ณ บริเวณด้านล่างของจอภาพเสมอ



เสนอข้อมูลระดับเดียว
ข้อมูล ลิขสิทธิ์การเผยแพร่

ภาพที่ 4.2 ภาพกราฟิกแถบข้อมูล ขนาดเล็ก เสนอข้อมูล ระดับเดียว



ภาพที่ 4.3 ภาพกราฟิกแถบข้อมูล ขนาดเล็ก เสนอข้อมูล 2 ระดับ

เนื้อหาข้อความ หรือข้อมูล ที่ถูกเสนอในกราฟิกประเภทนี้ คือ ก)ข้อมูลบุคคล ข)ข้อมูลสถานที่ ค)ข้อมูลประชาสัมพันธ์ และ ง)ข้อมูลของเหตุการณ์ จ)ข้อมูลผลการแข่งขัน ฉ)ข้อมูลสถิติ

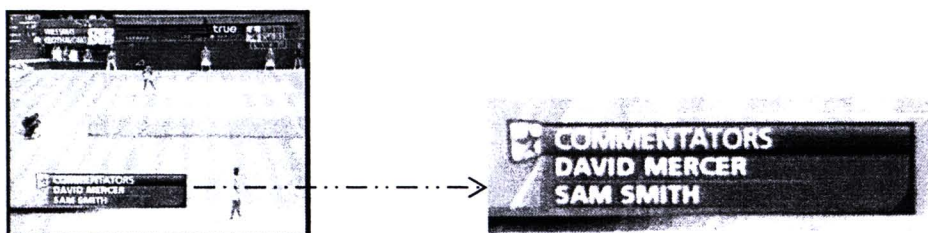
รายละเอียดลักษณะของเนื้อหาที่ถูกแสดงในกราฟิกแถบข้อมูล ขนาดเล็ก(กรณีข้อมูล 2 ระดับ)

ก) ข้อมูลบุคคล เป็นการเสนอข้อมูลร่วม อธิบายภาพบุคคล แสดงข้อมูลชื่อ และสถานะของบุคคล แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ข้อมูลของ นักกีฬา และข้อมูลของบุคคลอื่น

1) ข้อมูลนักกีฬา มีความเปลี่ยนแปลงในส่วนของสถานะที่แสดง โดยแบ่งกลุ่มของสถานะที่ถูกแสดง ได้ดังนี้ (ก)สถานะที่ได้ก่อนเริ่มรายการแข่งขัน (ข)สถานะที่เกิดจากการแข่งขัน (ค)สถานะการแข่งขันในอนาคต และ (ค)ผลสถิติผลคะแนน

2) ไม่ใช่ นักกีฬา มีการเสนอในหลายลักษณะ แล้วแต่บุคคลเจ้าของข้อมูล และเนื้อหาของรายการในช่วงนั้น ในบางกรณี พบในลักษณะของการเสนอเพียงข้อมูลชื่อบุคคลเท่านั้น

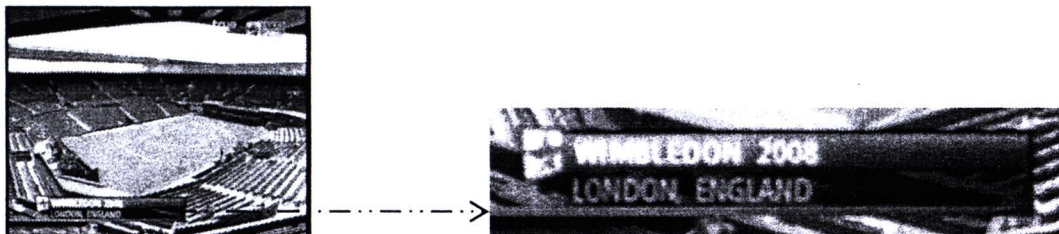
นอกเหนือจากรูปแบบปกติ ซึ่งใช้ชื่อบุคคลเป็นหัวเรื่อง และใช้สถานะเป็นส่วนอธิบาย มีลักษณะของการเสนอข้อมูลบุคคลในอีกลักษณะ คือ กราฟิกเสนอข้อมูล ชื่อผู้บรรยายรายการการแข่งขัน เป็นลักษณะของการใช้ข้อมูลสถานะเป็นส่วนหัวเรื่อง และเสนอกลุ่มชื่อบุคคล เป็นส่วนอธิบาย เป็นการเสนอข้อมูลร่วมกับเสียง หรือเป็นการให้ข้อมูลอธิบายเสียงที่ถูกแสดง หรือกำลังจะถูกแสดง เป็นลักษณะของการใช้งานกราฟิกที่แสดงให้เห็นถึงความหลากหลายขององค์ประกอบในการสื่อความหมายทางสื่อโทรทัศน์ที่หลากหลาย ทั้งภาพและเสียง โดยการเสนอข้อมูลชื่อของผู้บรรยายการแข่งขัน จะถูกแสดงในช่วงก่อนเริ่มเนื้อหาของการแข่งขัน เป็นการให้ข้อมูลบริบทของตัวบทการแข่งขัน ซึ่งกำลังจะถูกแสดง หรือถูกแสดงไปแล้วระยะหนึ่ง ปรากฏเฉพาะในเนื้อหาของการแข่งขันคู่หลักในแต่ละวันเท่านั้น



ภาพที่ 4.4 ภาพกราฟิกแถบข้อมูล ขนาดเล็ก เสนอข้อมูล ชื่อผู้บรรยายการแข่งขัน

ข) ข้อมูลสถานที่ เป็นการเสนอข้อมูลร่วม อธิบายภาพสถานที่ แสดงข้อมูลชื่อและสถานะของสถานที่ ปรากฏใช้เพียงครั้งเดียวในรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันตลอดทัวร์นาเมนต์ คือ ในช่วงต้นของการถ่ายทอดสดการแข่งขันวันที่ 1 ปรากฏร่วมกับสนาม centre court ที่ว่างเปล่า ก่อนเริ่มการแข่งขันคู่แรก ณ centre court ข้อความ "WIMBLEDON 2008 / LONDON, ENGLAND" เป็นการให้ข้อมูลทั้งระดับของภาพซึ่งกำลังถูกแสดง และข้อมูลของรายการแข่งขัน

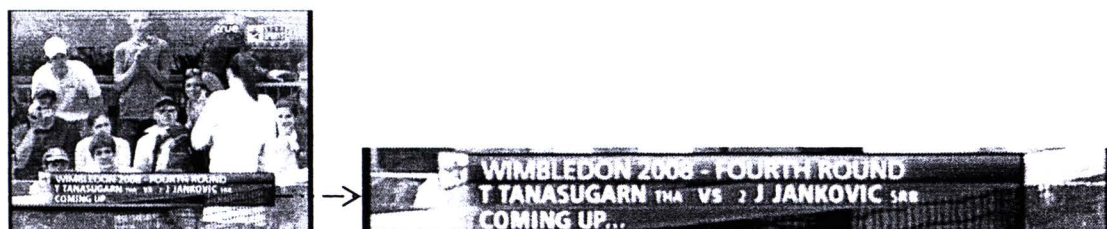
ซึ่งกำลังจะเริ่มต้นขึ้น เป็นลักษณะของการสื่อความหมายร่วมกันกับภาพที่เสนอทั้งสถานที่และเหตุการณ์



ภาพที่ 4.5 ภาพการแสดงข้อมูล ชื่อและสถานะของสถานที่ ในกราฟิกแถบข้อมูล ขนาดเล็ก

ค) ข้อมูลประชาสัมพันธ์ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ 1) ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์การแข่งขันโดยตรง 2) ข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันโดยตรง

1) ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันโดยตรง คือ ข้อมูลประชาสัมพันธ์เนื้อหาของการแข่งขัน เป็นการแสดงข้อมูลร่วมกับภาพเหตุการณ์ ให้ข้อมูลของชื่อรายการแข่งขัน รอบการแข่งขัน คู่แข่งขัน และข้อความประชาสัมพันธ์ "coming up" เป็นการเสนอข้อความประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับเนื้อหาการแข่งขัน พบใน 2 ลักษณะ คือ ประชาสัมพันธ์รอบการแข่งขัน และ สนามที่จะทำการแข่งขัน โดยใช้ข้อความ "coming up" เชิญชวน ประกอบกับข้อมูลของรายการแข่งขัน เป็นทั้งการให้ข้อมูลและการโน้มน้าวใจ โดย ข้อความ



ภาพที่ 4.5 ภาพการประชาสัมพันธ์เนื้อหาการแข่งขัน(รอบการแข่งขัน) coming up ในกราฟิกแถบข้อมูล ขนาดเล็ก

2) ข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันโดยตรง เป็นการเสนอข้อมูลประชาสัมพันธ์ต่างๆของสถานีโทรทัศน์ผู้ผลิตผู้ถ่ายทอด โดยข้อมูลที่ถูกเสนอ ได้แก่ ข้อมูลผู้สนับสนุนการถ่ายทอดสดการแข่งขัน(การบินไทย) มีการแทรกโลโก้ของการบินไทยเพิ่มในแถบกราฟิก, ข้อมูลลิขสิทธิ์การเผยแพร่, ข้อมูลที่อยู่ อีเมลล์ ACE@ESPNNSTAR.COM, ข้อมูลเว็บไซต์ WIMBLEDOON@ESPNNSTAR.COM เป็นการเสนอข้อมูลร่วมกับภาพเหตุการณ์เนื้อหา ในส่วนที่นอกเหนือจากตัวบท(text)ของการแข่งขัน ในช่วงพักการเล่น ช่วงก่อนเข้าสู่เนื้อหาการเล่น



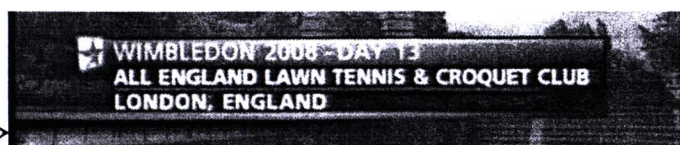
โลโก้การบินไทยในแถบข้อมูล ขนาดเล็ก
ประชาสัมพันธ์

ภาพที่ 4.6 ภาพการเพิ่มโลโก้การบินไทยร่วมในเนื้อหาของแถบข้อมูลประชาสัมพันธ์ ในกราฟิกแถบข้อมูล ขนาดเล็ก

ง) ข้อมูลเหตุการณ์ เป็นการเสนอข้อมูลร่วมกับภาพเนื้อหา ให้ข้อมูลอธิบายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในระดับกว้าง พบใน 2 ลักษณะ คือ 1)เหตุการณ์ทั่วไป 2)เหตุการณ์พิเศษ

1)เหตุการณ์ทั่วไป คือ เหตุการณ์การแข่งขันที่เกิดขึ้นประจำวัน เป็นการจำกัดความให้กับเหตุการณ์การแข่งขันที่กำลังถูกแสดงหรือกำลังจะถูกแสดง ในที่นี้ คือ การเสนอข้อมูล ระบุวัน ที่ทำการแข่งขัน ปรากฏขึ้นทุกวันของการถ่ายทอดสดในช่วงต้นของเนื้อหา หรือในช่วงรอยต่อของเนื้อหา ระบุข้อมูล รายการแข่งขัน วันที่แข่งขัน ผู้จัดการแข่งขัน และสถานที่จัดการแข่งขัน

2)เหตุการณ์พิเศษ คือ เหตุการณ์ ที่เกิดขึ้นโดยไม่ได้คาดหมายในดับบท ภาพกว้างของเหตุการณ์การแข่งขัน ซึ่งในที่นี้ คือ เหตุการณ์การหยุดพักการแข่งขัน อันเนื่องมาจากฝนตก เป็นการแสดงข้อมูลการหยุดพักการแข่งขัน โดยให้ข้อมูลวันแข่งขันเป็นส่วนหัวเรื่อง และข้อความ “play has been delayed due to rain”เป็นส่วนขยาย ปรากฏใช้ในการถ่ายทอดสดการแข่งขันวันที่ 13



ภาพที่ 4.7 ภาพการแสดงข้อมูลเหตุการณ์ทั่วไป ในกราฟิกแถบข้อมูล ขนาดเล็ก



ภาพที่ 4.8 ภาพการแสดงผลเหตุการณ์พิเศษ(ฝนตก) ในกราฟิกแถบข้อมูล ขนาดเล็ก

จ) ข้อมูลผลการแข่งขัน ปราบปรามเฉพาะกับภาพเนื้อหาเหตุการณ์ที่จบลงไปแล้ว(เทปบันทึกภาพ) เป็นการให้ข้อมูลและคำอธิบายภาพ รายละเอียดของข้อมูล ได้แก่ ชื่อรายการแข่งขัน รอบการแข่งขัน ผลแพ้-ชนะของคู่แข่งขัน และผลคะแนนจากการแข่งขัน ซึ่งถูกเสนอด้วยอักษรสีเหลือง การใช้สีเหลืองในการเสนอข้อมูลของผลคะแนน เป็นการใช้สัญลักษณ์สีเพื่อกำกับ"กาล"(tense) ที่ได้ผ่านพ้นไปแล้ว เป็นการใช้รหัสสี เพื่อสร้างความชัดเจนในการเสนอข้อมูล เนื่องจากตัวบทหลักของรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬา คือ ความเป็นปัจจุบันกาล การใช้สีร่วมกับการเสนอผลคะแนนในส่วนนี้ จึงเป็นการที่กราฟิกได้เข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างความชัดเจนของการเสนอเนื้อหา (ในการเสนอผลคะแนนแบบเรียลไทม์ จะใช้การเสนอโดยอักษรสีขาว)



ภาพที่ 4.9 ภาพการแสดงผลการรายงานผลการแข่งขัน ในกราฟิกแถบข้อมูล ขนาดเล็ก

ฉ) ข้อมูลสถิติ การเสนอข้อมูลสถิติโดยกราฟิกแถบข้อมูล ขนาดเล็ก เป็นการเสนอข้อมูลสถิติที่มีเนื้อหาไม่มาก ปราบปรามร่วมกับตัวบทของการแข่งขัน ทั้งในช่วงก่อนการเล่น และระหว่างการเล่น โดยข้อมูลสถิติที่ถูกเสนอในส่วนนี้มี 2 ลักษณะ ได้แก่ 1)สถิติที่ถูกแสดงอันเนื่องมาจากเหตุการณ์ และ 2)สถิติที่ถูกแสดงตามปกติในโครงสร้างของเนื้อหารายการ

1)สถิติที่ถูกแสดงอันเนื่องมาจากเหตุการณ์ คือ กราฟิกที่ถูกแสดง เนื่องจากความเคลื่อนไหวและเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์การแข่งขัน เป็นการเสนอข้อมูลเฉพาะเหตุการณ์ ปราบปรามในเฉพาะการแข่งขันคู่สำคัญ ซึ่ง ณ ที่นี้ คือ ในการแข่งขัน คู่ชิงชนะเลิศชายเดี่ยวระหว่าง Roger Federer - Rafael Nadal โดยการเสนอข้อมูล เป็นการเสนอข้อมูลในส่วนของ Roger Federer ซึ่งกำลังเป็นฝ่ายตามอยู่ในขณะนั้น เป็นลักษณะของการให้ข้อมูลบริบทของตัวบทการเล่น เป็นการแสดง referential function ต่อตัวบทของการเล่น ณ เหตุการณ์สด เพื่อให้

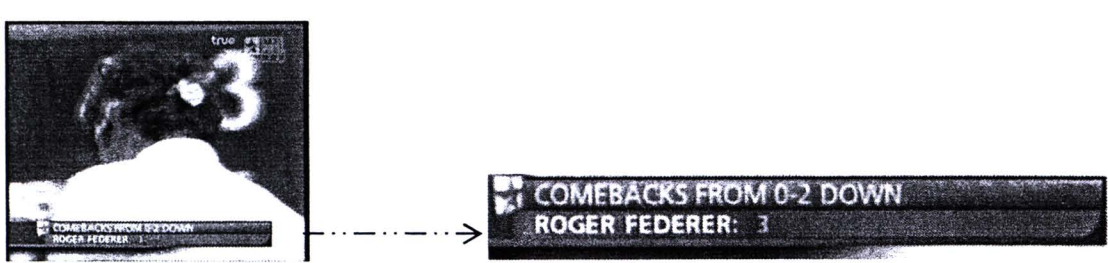
เกิดความเข้าใจต่อสถานการณ์การแข่งขันและการเล่นที่กำลังเกิดขึ้น ข้อมูลที่ถูกเสนอในส่วนนี้ได้แก่

(ก) สถิติ tie-break record คือ สถิติแพ้-ชนะในการแข่งขันด้วยระบบในการนับแต้มแบบ ไท-เบรก(tie-break) ในการเล่นอาชีพของผู้แข่งขันแต่ละฝ่าย นับหน่วยเป็นจำนวนครั้ง และมีการนำเสนอการเปรียบเทียบของข้อมูล ใช้สีเหลือง แสดง “กาล” ของข้อมูล



ภาพที่ 4.10 ภาพการแสดงสถิติ tie-break record ในกราฟิกแถบข้อมูล ขนาดเล็ก

(ข) สถิติ comeback from 0-2 down คือ สถิติที่ให้ข้อมูลของจำนวนครั้ง ที่ผู้แข่งขันสามารถกลับมาเอาชนะได้หลังจากถูกนำอยู่ 2 เซต (ประเภทชายเดี่ยว) นับหน่วยเป็นจำนวนครั้ง ถูกนำเสนอครั้งเดียวในสถานการณ์รอบชิงชนะเลิศประเภทชายเดี่ยว ในสถานการณ์ที่ Roger Federer กำลังทำแต้มไล่ตาม Rafaal Nadal จากที่เสีย เซต ให้ Nadal 2 เซตรวด ใช้สีเหลือง แสดง “กาล” ของข้อมูลในส่วนสถิติ



ภาพที่ 4.11 ภาพการแสดงสถิติ comeback from 0-2 down ในกราฟิกแถบข้อมูล ขนาดเล็ก

2)สถิติที่ถูกแสดงตามปกติในโครงสร้างของเนื้อหารายการ คือ สถิติที่ถูกเสนอในรูปแบบประจำของตัวบทรายการ ในที่นี้ คือ สถิติ head to head ซึ่งเป็นข้อมูลสถิติ ที่ถูกเสนอเป็นประจำก่อนเริ่มเนื้อหาการแข่งขันในแต่ละคู่แข่งขัน(เฉพาะคู่หลัก)ในกรณีที่มีข้อมูลจำนวนมาก ข้อมูลจะถูกเสนอโดยกราฟิกอีกลักษณะ คือ “กราฟิกแถบข้อมูลขนาดใหญ่”

การแสดงสถิติ head to head ในแถบข้อมูลขนาดเล็ก ปรากฏใช้ครั้งเดียวในการถ่ายทอดสดการแข่งขันตลอดทัวร์นาเมนต์ ในการแข่งขันประเภทหญิงเดี่ยว รอบแรก ระหว่าง

IVANNOVIC กับ DE LOS RIOS ซึ่งเป็นการแข่งขันกันเป็นครั้งแรกของทั้งคู่ เสนอข้อมูล ชื่อหัวข้อ รอบการแข่งขัน คู่แข่งขัน และค่าสถิติ(พบกันเป็นครั้งแรก) มีลักษณะของการให้ข้อมูลของ เหตุการณ์มากกว่าที่จะเป็น ค่าสถิติ



ภาพที่ 4.12 ภาพการแสดงสถิติ head to head ในกราฟิกแถบข้อมูล ขนาดเล็ก

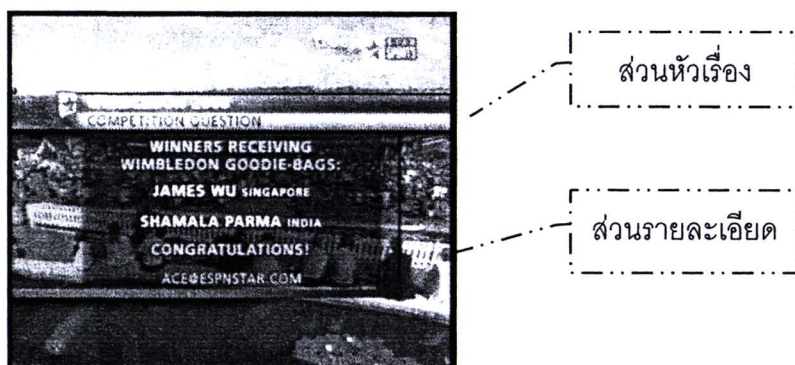
3. กราฟิกแถบข้อมูล ขนาดใหญ่

กราฟิกแถบข้อมูล ขนาดใหญ่ คือ กราฟิกขนาดใหญ่ ที่ปรากฏพร้อมกับภาพเนื้อหาใน ลักษณะ การวางซ้อน(overlay) โดยกรอบสี่เหลี่ยม ไม่ปิดเนื้อหาของภาพเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้น ทั้งหมด มีทั้งแบบแถบซ้อนจาง(transparency) และแบบทึบ ซ้อนทับทั้งแถบ และแบบเจาะซ้อน เพียงแค่บางส่วน ขึ้นกับลักษณะของข้อมูลที่ถูกเสนอ แบ่งส่วนแสดงข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนหัวเรื่อง โลกีสตาร์สปอต และส่วนแถบแสดงรายละเอียดของข้อมูล ข้อมูลที่ถูกเสนอโดย กราฟิกแถบข้อมูล ขนาดใหญ่ ได้แก่ ก)ชุดข้อความเนื้อหาเฉพาะ ข)ข้อมูลลำดับการแข่งขัน (ประจำวัน, ประจำสัปดาห์) ค)ข้อมูลสถิติ(head to head, การเล่นประจำเซต, การเล่นประจำแมทช์ , แผนภูมิการเล่นทิศทาง Ace, ง)รายงานผลการแข่งขัน (โดยแผนผังการจัดการแข่งขัน)

ก) ชุดข้อความเนื้อหาเฉพาะ เป็นการเสนอข้อมูลด้วยข้อความ และชุดข้อความ เป็นลักษณะที่กราฟิกถูกใช้งานในการเขียนข้อมูล(written informations) ปรากฏใช้ในชว่งเนื้อหาที่ไม่ใช่เนื้อหาการเล่น ช่วงรอยต่อของเนื้อหาหลัก ช่วงเนื้อหาย่อยของรายการถ่ายทอดสดการแข่งขัน เสนอข้อมูลทั้งลักษณะแถบข้อความเดี่ยว และชุดของแถบข้อความ ถูกแสดงบนแถบซ้อนจางทั้งแถบ ไม่มีการเจาะ มีการใช้สีเน้นข้อความสำคัญของอักษร สัญลักษณ์ต่างๆ และภาพประกอบ ขึ้นกับเนื้อหาที่ถูกแสดง

ข้อมูลเนื้อหาที่ถูกแสดง ได้แก่ ชุดข้อความ ในช่วงถามตอบคำถามกับผู้ชม ซึ่งเป็นชุดเนื้อหาที่ถูกแสดงเป็นประจำตลอดรายการแข่งขัน และถูกแสดงโดยกราฟิกการเขียนข้อความ (เฉลยคำตอบ, แจ้งผู้ได้รับรางวัลจากการตอบคำถาม), จดหมายอีเมล(e-mail)จากผู้ชม,

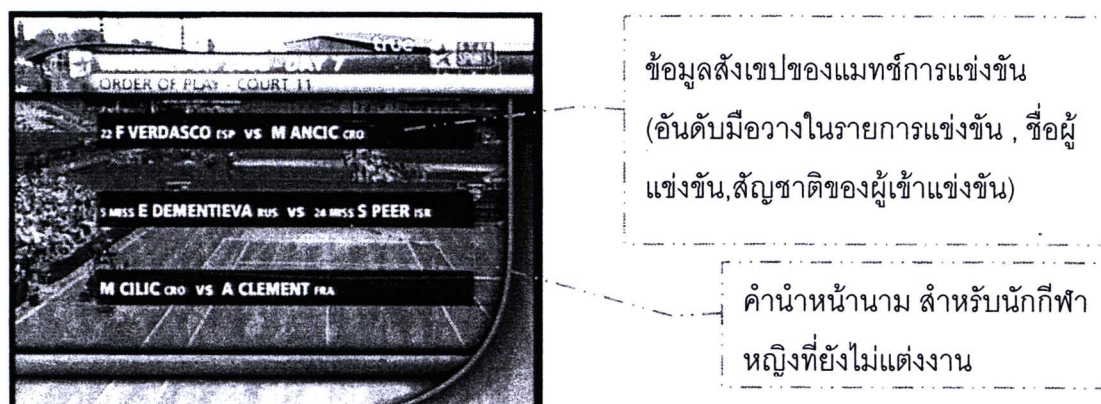
ประชาสัมพันธ์กิจกรรมทางอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ยังพบในการเสนอข้อมูลเงินรางวัลของรายการแข่งขัน โดยถูกเสนอในการแข่งขันวันสุดท้ายเพื่อเสนอข้อมูลของรายการแข่งขัน



ภาพที่ 4.13 ภาพการแสดงผลข้อมูลรายชื่อผู้ได้รับรางวัลจากกิจกรรม ในกราฟิกแถบข้อมูล ขนาดใหญ่

ข) ข้อมูลลำดับการแข่งขัน (ประจำวัน, ประจำสนาม) เสนอข้อมูลลำดับการแข่งขัน พบใน 2 ลักษณะ คือ การเสนอข้อมูลลำดับการแข่งขันประจำวัน และประจำสนาม พบทั้งการรายงานบนแถบดำแบ่งเป็นส่วนๆและแถบดำทึบแสง แถบดำแบ่งส่วน ใช้ในการชี้เฉพาะการเสนอข้อมูลเพียงชุดเดียว ส่วนแถบดำทึบ เป็นการเสนอข้อมูลเป็นชุดหลายชุดข้อมูลแบบเรียงสนาม

การจัดเรียง นำเสนอในรูปแบบของชุดอักษร โดยเรียงลำดับการนำเสนอตามความสำคัญของเหตุการณ์ กล่าวคือ จะเรียงลำดับการนำเสนอจากกราฟิกชุดของ centre court ก่อนเสมอ แล้วจึงเรียงไปตามลำดับ คือ court 1 ,court 2 , court 3 ,court 4....เรื่อยไป ตามแต่โปรแกรมการแข่งขันที่ถูกจัดไว้ก่อนล่วงหน้า ส่วนการเรียงลำดับการแข่งขันของนักกีฬาแต่ละคู่ในแต่ละสนามนั้น เป็นการเรียงลำดับตามลำดับเวลาของการแข่งขันตามแนวตั้ง ณ สนามนั้น ๆ ปรากฏในช่วงต้นของเนื้อหาการถ่ายทอดสดการแข่งขันในการแข่งขันรอบแรก

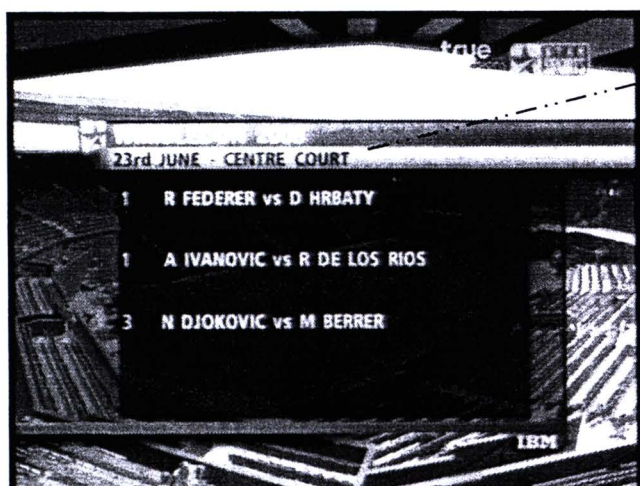


ภาพที่ 4.14 ภาพการแสดงผลข้อมูลลำดับการแข่งขันประจำสนาม ในกราฟิกแถบข้อมูล ขนาดใหญ่

ในบางกรณี ถูกใช้ในการรายงานผลการแข่งขันร่วมด้วย โดยเพิ่มข้อมูลของผลการแข่งขัน ลงไปในภาพชุดกราฟิกเดิม มีการเสนอผลการแข่งขัน ทั้งการแข่งขันที่แข่งขันจบไปแล้วและการ แข่งขันยังไม่ทราบผลแพ้-ชนะ โดยใช้อักษรสีเหลืองและขาวในการแยกประเภทของผลคะแนน

นอกจากนี้ยังถูกนำเสนอในรูปแบบของการจัดกลุ่มข้อมูลภายในแบบต่างๆ ได้แก่ การรวบรวม ข้อมูลของลำดับการแข่งขันที่จะเกิดขึ้นไว้ในกราฟิกขึ้นเดียว โดยใช้อักษรสีเหลือง (คนละ ความหมายกับในส่วนผลคะแนน) เป็นการเน้นถึงเนื้อหาหลักที่เป็นหัวเรื่อง ซึ่งในที่นี้คือ สนามที่จะ ทำการแข่งขัน และ ระบุประเภทของการแข่งขันเพิ่มเติมขึ้นมา

ปรากฏในช่วงต้นของการถ่ายทอดสดในแต่ละวัน ให้ข้อมูลเมตาดาทาการแข่งขันที่จะเกิดขึ้น ในแต่ละวัน ในแต่ละสนามแข่งขัน โดยให้ข้อมูล รายการแข่งขัน สนามที่จะทำการแข่งขัน วัน เดือน ที่ทำการแข่งขัน ข้อมูลผู้แข่งขัน ได้แก่ มือวางอันดับในรายการแข่งขัน ชื่อ สัญชาติ คำนานหน้านาม (miss) และเป็นการแข่งขันระหว่างผู้เล่นคนใดบ้าง เป็นการนำเสนอในรูปแบบของชุดอักษร โดย เรียงลำดับตามลำดับเวลาของการแข่งขันตามแนวตั้ง ณ สนามนั้น



ข้อมูล วันที่/เดือนและสนาม
ที่จะทำการแข่งขัน



ภาพที่ 4.15 ภาพการแสดงผลข้อมูลลำดับการแข่งขันประจำสนาม แบบแถบทึบ ในกราฟิกแถบข้อมูล ขนาดใหญ่

ค) ข้อมูลสถิติ เป็นการเสนอข้อมูลสถิติ บนกราฟิกแถบข้อมูล ขนาดใหญ่ โดย ข้อมูลสถิติที่ถูกเสนอในส่วนนี้ ได้แก่ 1)สถิติ head to head 2)สถิติการเล่น(ระดับเซต, ระดับแมทช์), สถิติระหว่างการเล่น (ทิศทางการเล่น ACE เสนอโดยแผนภูมิภาพ)

1) สถิติ head to head บนแถบข้อมูล ขนาดใหญ่ เป็นการเสนอข้อมูล สถิติที่เคยแข่งขันกันของคู่แข่งขัน ปรากฏในช่วงต้นของตัวบทการแข่งขัน เสนอข้อมูล จำนวนผล แพ้-ชนะในแมทช์ที่เคยแข่งขันกันทั้งหมด และในแต่ละประเภทสนาม จนถึงผลคะแนนที่เคย

แพ้-ชนะ กันในแมทช์ล่าสุด ในแต่ละประเภทสนาม เป็นการให้ข้อมูลบริบทต่อบทเหตุการณ์ การแข่งขันที่กำลังจะเกิดขึ้น หรือเกิดขึ้นไปแล้วระยะหนึ่ง เป็นการเปรียบเทียบฟอร์มการเล่น และความชำนาญของผู้แข่งขันในการเล่นบนสนามประเภทต่างๆ

HEAD TO HEAD		
FEDERER		HRBATY
0	ALL MATCHES	2
0	ON GRASS	0
LAST MEETINGS		
2004 Cincinnati (Hard)		
HRBATY WON 1-6 7-6 (7) 6-4		
2000 Paris Open (Carpet)		
HRBATY WON 4-6 6-2 6-2		

ภาพที่ 4.16 ภาพการแสดงสถิติ head to head ในกราฟิกแถบข้อมูล ขนาดใหญ่

2)สถิติการเล่น(ระดับเซต, ระดับแมทช์) เป็นการเสนอสรุปรวมข้อมูล ค่าสถิติต่างๆที่สำคัญในการแข่งขันกีฬาเทนนิส เป็นการสรุปผลสถิติที่เกิดจากการเล่น พบการสรุปข้อมูลทั้งในระดับเซต และระดับแมทช์ ปรากฏในช่วงท้ายของเนื้อหาการเล่น ถูกเสนอบนแถบข้อมูลเจาะลักษณะคล้ายตาราง เพื่อความชัดเจนในการอ่านข้อมูล

1st SET STATISTICS		
FEDERER		WILLIAMS
2	ACES	0
3	DOUBLE FAULTS	3
63%	FIRST SERVES IN	79%
63%	1st SERVE POINTS WON	68%
4/17	NET POINTS WON	17/18
13	BREAK POINTS WON	0/0
7	UNFORCED ERRORS	10
10	TOTAL WINNERS	18

ภาพที่ 4.17 ภาพการเล่น(ระดับเซต, ระดับแมทช์) ในกราฟิกแถบข้อมูล ขนาดใหญ่

รายละเอียดของข้อมูลที่ถูกนำเสนอภายในกราฟิกทั้ง 2 ระดับ มีลักษณะเหมือนกัน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ACES คือ สถิติของการได้แต้มจากการเสิร์ฟที่ผู้รับไม่สามารถตีถูกลูกได้เลย หน่วยวัด คือ จำนวนครั้ง

double faults คือ สถิติของการเสียแต้มจากการเสิร์ฟเสีย 2 ครั้งติดต่อกัน หน่วยวัด คือ จำนวนครั้ง

first serves in คือ สถิติของการเสิร์ฟลงในฝั่งตรงข้ามโดยการเสิร์ฟครั้งที่ 1 ถูกนำเสนอโดย อัตราส่วนร้อยละ(%)

first serves point won คือ สถิติของการได้แต้มจากการเสิร์ฟครั้งที่ 1 ถูกนำเสนอโดย อัตราส่วนร้อยละ(%)

net point won คือ สถิติของการได้แต้มจากการเล่นหน้าเน็ต ถูกนำเสนอโดย จำนวนที่ทำได้/จำนวนที่ได้ทำ

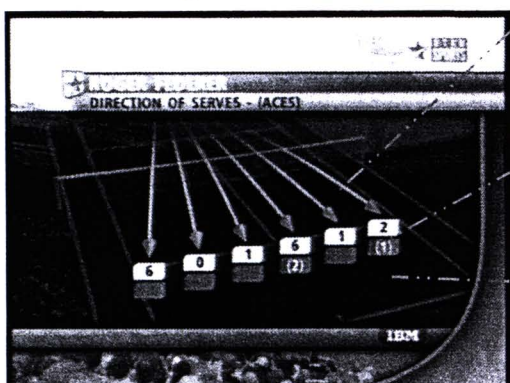
break point won คือ สถิติของการได้แต้มจากหยุดการเสิร์ฟของฝ่ายตรงข้ามได้ ถูกนำเสนอโดย จำนวนที่ทำได้/จำนวนที่ได้ทำ

unforced errors คือ สถิติของการเล่นที่ผิดพลาดในจังหวะที่ไม่น่าผิดพลาดของผู้แข่งขัน หน่วยวัด คือ จำนวนครั้ง

total winners คือ สถิติรวมของการเป็นผู้ชนะในการเล่น(play)ลูก ณ เซตหรือแมตช์นั้น

3) สถิติระหว่างการเล่น (เสนอข้อมูลโดยแผนภูมิภาพ) เสนอข้อมูล

direction of serves (aces) หรือ สถิติของทิศทางในการเสิร์ฟและการได้แต้มจากการเสิร์ฟ ACE เป็นการเสนอข้อมูลระหว่างเนื้อหาการเล่น เป็นการเสนอข้อมูลเพื่อการวิเคราะห์ ถูกเสนอโดยแผนภูมิภาพแบบจำลองแสดงทิศทางและจำนวน โดยแสดงสถิติเป็นจำนวนครั้งที่เสิร์ฟและจำนวนครั้งที่เสิร์ฟ ACE ได้ เป็นข้อมูลสถิติที่ถูกแสดงอันเนื่องมาจากเหตุการณ์ ในกรณีนี้ คือ ข้อมูลของ Roger Federer ซึ่งเป็นผู้เล่นที่มีความหลากหลายในการเล่นลูกเสิร์ฟ และมีสถิติการได้แต้มจากการเสิร์ฟ ACE สูง



ทิศทางที่เสิร์ฟ

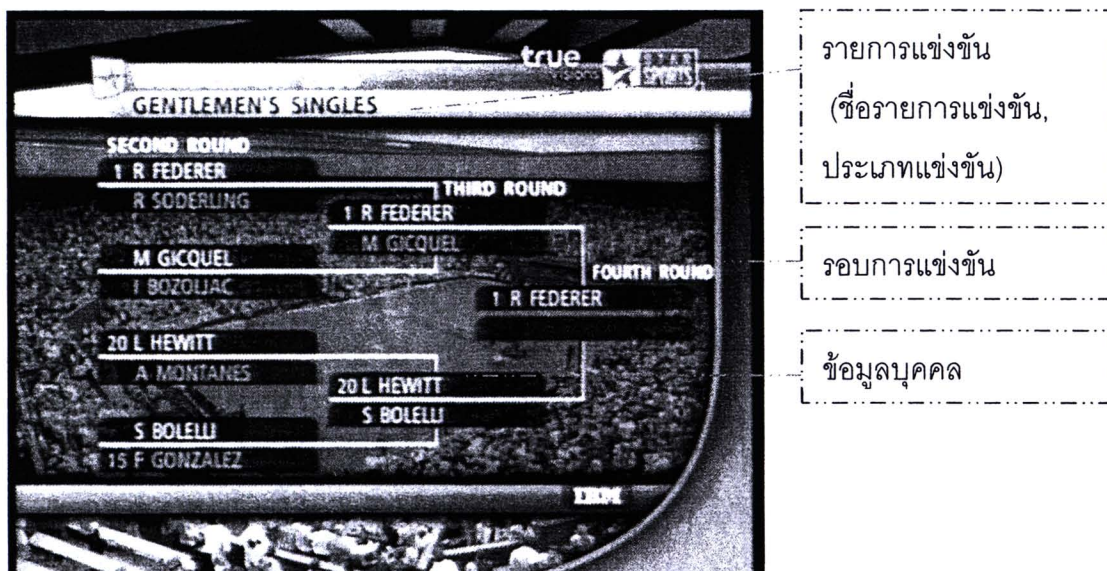
จำนวนที่เสิร์ฟไปในทิศทาง

จำนวนที่การเสิร์ฟ ACE
ที่เกิดขึ้น ณ ทิศทางนั้นๆ

ภาพที่ 4.18 ภาพสถิติระหว่างการเล่น (เสนอข้อมูลโดยแผนภูมิภาพ) เสนอข้อมูล direction of serves (aces) ในกราฟิกแถบข้อมูล ขนาดใหญ่

ง) ข้อมูลผลการแข่งขัน (โดยแผนผังการจัดการแข่งขัน) เป็นกราฟิกที่เสนอข้อมูล ผลการแข่งขัน ปรากฏใน 2 ลักษณะ คือ หลังการแข่งขันจบลง และนอกเหนือจากตัวบทของการแข่งขัน การเสนอผลการแข่งขันระดับแมทช์ เป็นกราฟิกที่ให้ข้อมูลภาพรวมของรายการแข่งขัน และเป็นการรายงานผลการแข่งขันในระดับแมทช์นั้นๆด้วย

การจัดวางตำแหน่ง ชื่อของผู้เข้าแข่งขัน เป็นสิ่งที่ถูกกำหนดโดยผู้จัดการแข่งขัน ซึ่งกำหนดจำนวนผู้ร่วมแข่งขัน อันดับมีอวางในรายการแข่งขัน การจัดวางตำแหน่งสายการแข่งขัน เป็นสิ่งที่อยู่ภายใต้ข้อกำหนดของการจัดการแข่งขันเทนนิสรายการแกรนด์สแลมบีและของผู้จัดการแข่งขันเทนนิสรายการวิมเบิลดัน โดยให้รายละเอียดของข้อมูล ดังนี้ รายการแข่งขัน (ชื่อรายการแข่งขัน), ประเภทการแข่งขัน , รอบการแข่งขัน, ผลการแข่งขันระดับแมทช์(แสดงด้วยการจัดวางตำแหน่งของข้อมูลบุคคลในแผนภูมิและความจางหายของอักษร



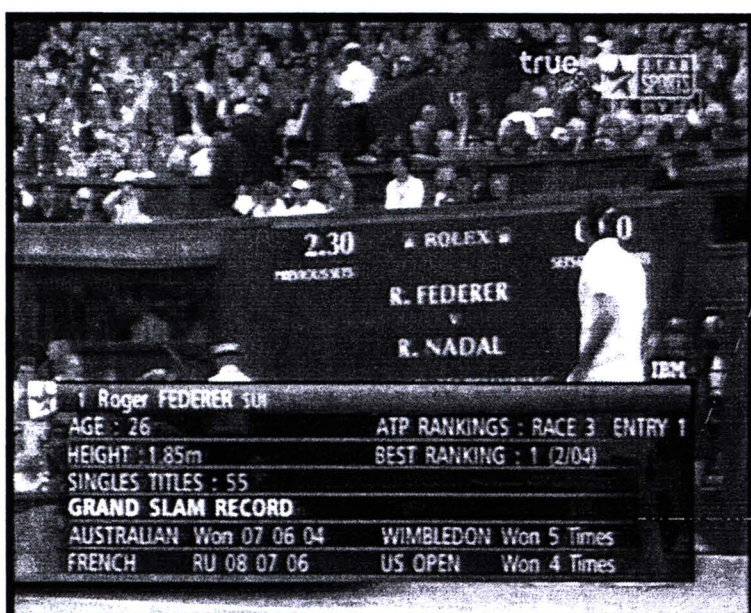
ภาพที่ 4.19 ภาพข้อมูลผลการแข่งขัน (โดยแผนผังการจัดการแข่งขัน) ในกราฟิกแถบข้อมูล ขนาดใหญ่

ในบางกรณีถูกนำเสนอในช่วง score & update โดยเป็นการรายงานในช่วงท้ายของการแข่งขัน ที่ทำหน้าที่ในการรายงานเหตุการณ์ในช่วงท้ายแมทช์ของเนื้อหาการแข่งขันที่ถูกนำเสนอ โดยถูกนำเสนอพร้อมกับภาพเหตุการณ์สดในช่วงท้ายแมทช์การแข่งขัน จนถึงจบการแข่งขัน และทำการสรุปผลการแข่งขันพอสังเขป ก่อนจะนำเข้าสู่เนื้อหาช่วงอื่นๆต่อไป

4. กราฟิกกล่องข้อมูล บุคคล

กราฟิกกล่องข้อมูล บุคคล เป็นกราฟิกที่มีลักษณะการจัดแสดงข้อมูล 2 ส่วน คือ ส่วนหัวข้อของข้อมูลและส่วนของรายละเอียด โดยในส่วนของรายละเอียด ปรากฏมีการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาของข้อมูล ภายใต้หัวข้อใหญ่ของกราฟิก เป็นการให้ข้อมูลบริบทของเหตุการณ์การแข่งขันที่กำลังจะเกิดขึ้น แสดงข้อมูลเกี่ยวกับผู้แข่งขันทั้ง 2 ฝ่าย ก่อนเริ่มเนื้อหาการแข่งขัน เพื่อทราบข้อมูลเบื้องต้นและสถิติของผู้แข่งขัน ปรากฏใช้ใน 2 ลักษณะ คือ ก) ใช้เสนอข้อมูลบุคคลและข้อมูลสถิติ(ก่อนรายการแข่งขัน)ของผู้แข่งขัน ข) ใช้เสนอข้อมูลสถิติฟอร์มการเล่นของ ผู้แข่งขัน (สถิติในรายการแข่งขัน)

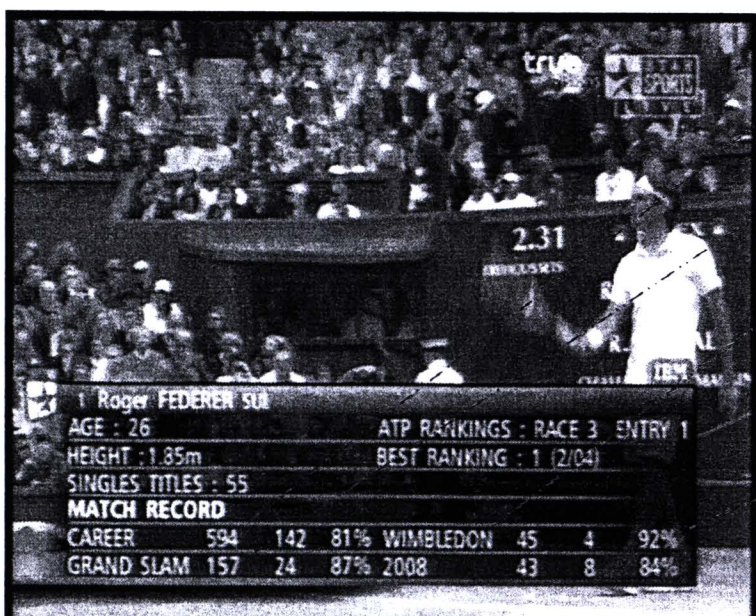
ก). ข้อมูลบุคคลและข้อมูลสถิติของผู้แข่งขัน(ก่อนการเล่น) คือ กราฟิกที่ ปรากฏในช่วงต้นของเนื้อหาการแข่งขันระดับแมทช์ ปรากฏขึ้นต่อเนื่องกัน 2 ชั้น(มีการเสนอข้อมูลเพิ่มในส่วน of สถิติ) เสนอข้อมูลบุคคลเบื้องต้น และข้อมูลสถิติผลงานจากการแข่งขันในอดีตของผู้แข่งขันทั้ง 2 ฝ่าย โดยมีรายละเอียด ดังนี้



มีอวางอันดับ ชื่อ
สัญชาติ อายุ ส่วนสูง
single title อันดับ
ของ ATP อันดับโลก

สถิติในการแข่งขัน
รายการ Grand Slam
ทั้ง 4 รายการ

ภาพที่ 4.20 ภาพการแสดงข้อมูลบุคคลและข้อมูลสถิติ(ก่อนรายการแข่งขัน)ของผู้แข่งขัน ในกราฟิกกล่องข้อมูล บุคคล ชุด 1



1 Roger FEDERER SUI									
AGE : 26		ATP RANKINGS : RACE 3 ENTRY 1							
HEIGHT : 1.85m		BEST RANKING : 1 (2/04)							
SINGLES TITLES : 55									
MATCH RECORD									
CAREER	594	142	81%	WIMBLEDON	45	4	92%		
GRAND SLAM	157	24	87%	2008	43	8	84%		

สถิติรวมในการแข่งขัน
อาชีพ
ในรายการแกรนด์
สแลมปี
ในรายการวิมเบิลดัน
ในรายการวิมเบิลดัน
2008
สรุปข้อมูลเฉลี่ย
เป็นจำนวนและร้อยละ
(%)

ภาพที่ 4.21 ภาพการแสดงข้อมูลบุคคลและข้อมูลสถิติ(ก่อนรายการแข่งขัน)ของผู้แข่งขัน ใน
กราฟกกล่องข้อมูล บุคคล ชุด 2

รายละเอียดของข้อมูล

1) ข้อมูลบุคคล ประกอบด้วย มีอวางอันดับ ชื่อ สัญชาติ อายุ ส่วนสูง
สถิติการเป็นผู้ชนะเลิศในประเภทเดี่ยว(single title) อันดับของ ATP อันดับโลก

2) สถิติในการแข่งขันรายการ Grand Slam ทั้ง 4 รายการ ประกอบด้วย
ออสเตรเลียโอเพ่น เฟรนช์โอเพ่น วิมเบิลดัน และยูเอสโอเพ่น เสนอข้อมูล ปีที่ชนะเลิศ จำนวน
ครั้งที่ชนะเลิศ หรือเข้าถึงรอบชิงชนะเลิศ

3) สถิติในการแข่งขันอาชีพ(หน่วยเป็นจำนวนแมตช์) ประกอบด้วย สถิติ
ในการแข่งขันอาชีพรวมทั้งหมด สถิติในการแข่งขันรายการแกรนด์สแลมปี สถิติในการแข่งขัน
รายการวิมเบิลดัน และสถิติในการแข่งขันอาชีพในปี ค.ศ.2008 (ปัจจุบัน) เสนอข้อมูล จำนวน
แมตช์ที่ทำการแข่งขัน จำนวนแมตช์ที่ชนะ และอัตราส่วนร้อยละ(%)ในการเป็นผู้ชนะการแข่งขัน

ข) ข้อมูลสถิติฟอร์มการเล่นของผู้แข่งขันในรายการแข่งขัน คือ กราฟที่เสนอ
ข้อมูลสถิติผลการแข่งขันในรอบที่ผ่านมาของนักกีฬาแต่ละคน ปรากฏต่อเนื่องจากกราฟสถิติ
บุคคลในการแข่งขันอาชีพ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1 Roger FEDERER SU		
CHAMPIONSHIP PERFORMANCE		
1R	D Kirbaty	6-3 6-2 6-2
2R	R Soderling	6-3 6-4 7-6
3R	M Gicquel	6-3 6-3 6-1
4R	L Hewitt	7-6 6-2 6-4
QF	M Ancic	6-1 7-5 6-4
SF	M Safin	6-3 7-6 6-4

ภาพที่ 4.22 ภาพการแสดงข้อมูลบุคคล สถิติฟอร์มการเล่นของผู้แข่งขันในรายการแข่งขัน ในกราฟิกกล่องข้อมูล บุคคล

รายละเอียดของข้อมูล

- 1) ข้อมูลบุคคลเบื้องต้น ประกอบด้วย อันดับมือวาง ชื่อ สัญชาติ หัวเรื่องของกราฟิก
- 2) ข้อมูลสถิติผลการแข่งขันในทัวร์นาเมนต์ ประกอบด้วย รอบการแข่งขัน ชื่อคู่แข่งขันในรอบต่างๆ และผลคะแนนแพ้-ชนะของการแข่งขันในรอบต่างๆ ที่ผ่านมา

5. กราฟิกแถบเอนิเมชัน

กราฟิกแถบเอนิเมชัน คือ กราฟิกที่มีลักษณะของแถบข้อมูล ใช้พื้นที่ในการแสดงเนื้อหาไม่เต็มจอภาพ เสนอข้อมูลจำนวนไม่มาก มีลักษณะของการจัดการเคลื่อนไหวของตัวกราฟิกเอง เป็นการแสดงบทบาทหน้าที่ในการให้ข้อมูลประชาสัมพันธ์และประดับตกแต่ง เป็นการแสดงออกถึงบทบาทหน้าที่ poetic function โดยลีลา(style) สี การจัดการเคลื่อนไหว ถูกเสนอ ณ ตำแหน่งด้านล่างของจอภาพ พบในหลายลักษณะ ขึ้นกับเนื้อหาของผู้เป็นเจ้าของข้อมูล ในรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันเทนนิสรายการวิมเบิลดัน 2008 กราฟิกแถบเอนิเมชัน ถูกใช้ในการเสนอเฉพาะเนื้อหาประชาสัมพันธ์ เป็นลักษณะของการให้ข้อมูลและโน้มน้าวใจ โดยแบ่งข้อมูลประชาสัมพันธ์ออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ ก)ประชาสัมพันธ์สถานีโทรทัศน์ ข)ประชาสัมพันธ์เนื้อหารายการของทางสถานี ค)ประชาสัมพันธ์เนื้อหาของรายการถ่ายทอดสดการแข่งขัน

ก) ประชาสัมพันธ์สถานีโทรทัศน์ เสนอข้อมูลประชาสัมพันธ์ 17 ปี สถานีโทรทัศน์ ช่องสตาร์สปอร์ต เนื่องจากในปี 2008 เป็นปีที่สถานีโทรทัศน์ช่องสตาร์สปอร์ต ได้ทำการถ่ายทอดสด การแข่งขันเทนนิสรายการวิมเบิลดัน มาแล้ว 17 ปี โดยเสนอเนื้อหาเป็นโลโก้วิมเบิลดัน (ลอนเทนนิสสมาคมอังกฤษ) เป็นหัวเรื่องของข้อความ "17 YEAR ON STAR SPORTS" บนแถบสี "ขาว" สีที่เลือกใช้ คือ สีประจำรายการแข่งขัน และจัดให้มีการเคลื่อนไหวของตัวกราฟิก ใน ลักษณะลายเส้นการพุ่งของลูกเทนนิส รวมกันเป็นตัวกราฟิก แถบ และข้อความ ปรากฏใช้เป็น ประจำในช่วงก่อนเนื้อหาการเล่น หรือในช่วงพักการเล่นของผู้แข่งขัน



ภาพที่ 4.23 ภาพกราฟิกแถบแอนิเมชัน ประชาสัมพันธ์ 17 ปี ช่องสตาร์สปอร์ต

ข) ประชาสัมพันธ์เนื้อหารายการของทางสถานี พบการเสนอข้อมูลใน 2 ประเภท เนื้อหา คือ 1) เนื้อหาเกี่ยวข้องกับรายการแข่งขันเทนนิสวิมเบิลดัน 2008 กับ 2) เนื้อหาไม่เกี่ยวข้องกับ รายการแข่งขันเทนนิสวิมเบิลดัน 2008

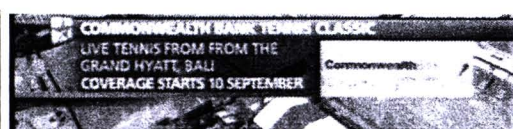
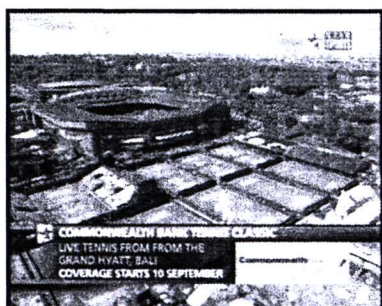
1) เนื้อหาเกี่ยวข้องกับรายการแข่งขันเทนนิสวิมเบิลดัน 2008 พบการ แสดงข้อมูล 2 ชุด ได้แก่

(ก) ประชาสัมพันธ์รายการ ACE เป็นกราฟิกที่แสดงข้อมูล ประชาสัมพันธ์ รายการ ACE ซึ่งเป็นรายการที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเนื้อหาการแข่งขัน ข้อมูลถูก เสนอโดย ภาพเคลื่อนไหวของพิธีกร กำลังเจอแร็คเก็ตเกิดหวดลูกเทนนิสแล้วหันมายิ้มกับผู้ชม พร้อม แสดงเนื้อหาด้วยข้อความ บนแถบกราฟิกเคลื่อนไหว(เป็นกราฟิกคนละชุดกับชุดหลักของรายการ ถ่ายทอดสด) ปรากฏร่วมในช่วงพักการเล่น ช่วงรอยต่อของเนื้อหาการถ่ายทอดสด ละช่วงเนื้อหา พิเศษ



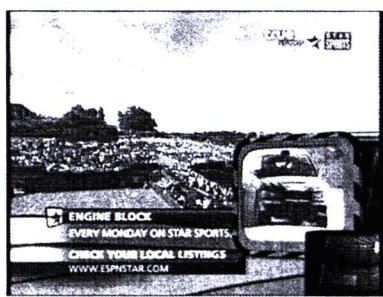
ภาพที่ 4.24 ภาพการเคลื่อนไหวของกราฟิกแถบเอนิเมชัน ประชาสัมพันธ์รายการ ACE

(ข) การแข่งขันเทนนิสรายการ Commonwealth bank tennis classic เป็นกราฟิกที่แสดงข้อมูลประชาสัมพันธ์การแข่งขันเทนนิสรายการ Commonwealth bank tennis classic แสดงข้อมูลด้วยอักษรและภาพกราฟิกเคลื่อนไหวของนักกีฬาที่กำลังตีลูกเทนนิส และภาพกราฟิกลูกเทนนิสจำนวนมาก ปรากฏในช่วงพักการเล่น ในวันสุดท้ายของการถ่ายทอดสดการแข่งขัน



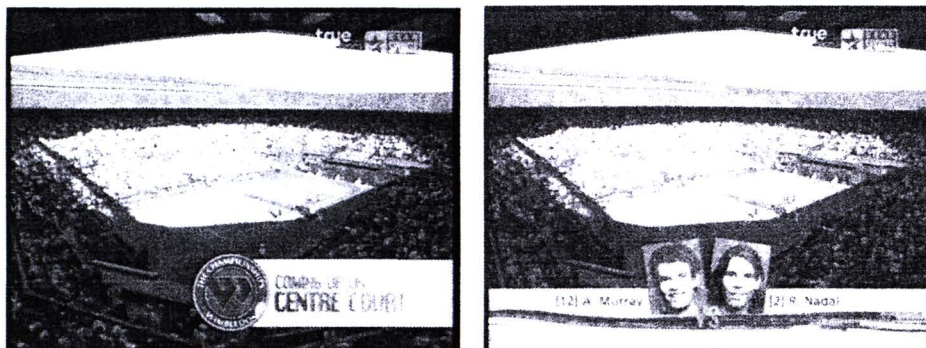
ภาพที่ 4.25 ภาพกราฟิกแถบแอนิเมชัน ประชาสัมพันธ์การแข่งขันเทนนิสรายการ Commonwealth bank tennis classic

2) เนื้อหาไม่เกี่ยวข้องกับรายการแข่งขันเทนนิสวิมเบิลดัน 2008 เป็นการแสดงข้อมูลประชาสัมพันธ์เนื้อหารายการโทรทัศน์ ของทางสถานี (ESPN) เสนอข้อมูลโดยภาพเคลื่อนไหวของเนื้อหารายการในกรอบเล็ก ที่ออกแบบให้เชื่อมโยงกับเนื้อหาของรายการที่ประชาสัมพันธ์ ปรากฏในช่วงเนื้อหาระหว่างพักการเล่น มีด้วยกันทั้งหมด 8 ประเภท ได้แก่ รายการ Engine Block, รายการ Score Tonight, รายการ Sports Center, รายการ Game, รายการถ่ายทอดสดการแข่งขัน F1, รายการถ่ายทอดสดการแข่งขันกอล์ฟรายการ The Open Championship, รายการ Golf Focus และรายการ Soccer Cities



ภาพที่ 4.26 ภาพกราฟิกแถบแอนิเมชัน ประชาสัมพันธ์ รายการ Engine Block

ค) ประชาสัมพันธ์เนื้อหาของรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันเทนนิสวิมเบิลดัน 2008 เป็นการแสดงข้อมูลประชาสัมพันธ์โปรแกรมการแข่งขันล่วงหน้า ด้วยกราฟิกแถบแอนิเมชัน เคลื่อนไหวประกอบข้อความ "COMING UP ..." ข้อมูลที่เสนอ ได้แก่ โลโก้ วิมเบิลดัน ข้อความเชิญชวน ข้อมูลการแข่งขันที่ประชาสัมพันธ์ เสนอข้อมูลบุคคลด้วยภาพถ่ายตัวบุคคล มีลักษณะการนำเสนอ 3 ลักษณะ คือ ระยะเวลาที่จะเกิดขึ้นของเหตุการณ์ หากเหตุการณ์จะเกิดขึ้นในเวลาไม่นาน ข้อมูลจะถูกแสดงในแบบปกติ แต่หากไม่ใช่ในเวลาใกล้แต่ไม่ข้ามวัน จะมีข้อความระบุเวลากำกับ และหากเป็นการประชาสัมพันธ์การแข่งขันล่วงหน้าแบบข้ามวัน ก็จะมีวันที่และเวลาเพิ่มเติมเข้ามาในตัวกราฟิก เป็นกราฟิกในชุดเดียวกันกับกราฟิกชุดหลักของรายการถ่ายทอดสด



ภาพที่ 4.27 ภาพกราฟิกแถบเอ็นิเมชั่น ประชาสัมพันธ์ โปรแกรมการแข่งขัน

6. กราฟิกไต่เตลเอ็นิเมชั่น

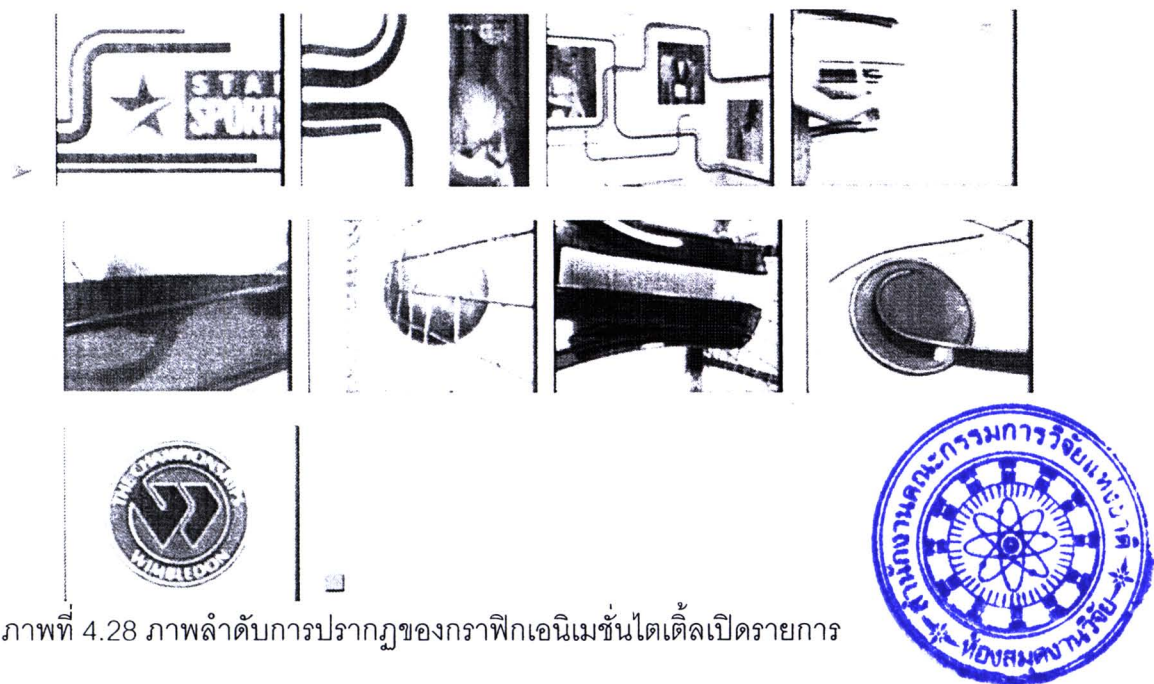
กราฟิกไต่เตลเอ็นิเมชั่น เป็นกราฟิกที่ปรากฏ ช่วงต้นของเนื้อหาในรายการโทรทัศน์ เป็นลักษณะของการเป็นหัวเรื่องของเนื้อหา แสดงข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับเนื้อหาซึ่งกำลังจะถูกเสนอ และเป็นการนำเข้าสู่เนื้อหา เป็นการแสดงบทบาทหน้าที่ referential function ในการเสนอข้อมูลปริบทของเนื้อหา และเป็นการแสดงบทบาทหน้าที่ phatic function ในการเชื่อมโยงเนื้อหา โดยในลักษณะของลีลาและสีในการนำเสนอ ยังเป็นการแสดงบทบาทหน้าที่ poetic function โดยตัวเองในอีกระดับหนึ่ง ปรากฏพบใน 3 ลักษณะ คือ ก) ไต่เตลเปิดรายการ ข) ไต่เตลเนื้อหาย่อย ค) ไต่เตลของเนื้อหาสถิติการแข่งขัน ซึ่งมี 2 แบบคือ แบบข้อมูลสนามแข่งขัน และแบบข้อมูลรอบการแข่งขัน

ก) ไต่เตลเปิดรายการ เป็นกราฟิกที่ปรากฏในช่วงต้นของรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันในแต่ละวัน โดยปรากฏขึ้นเป็นประจำ ก่อนที่จะนำเข้าสู่เนื้อหาหลักของการถ่ายทอดสดการแข่งขันแต่ละวัน มีการใช้งานซ้ำมากกว่า 1 ครั้งต่อวัน ในการแข่งขันวันสุดท้าย เนื่องจาก มีการหยุดพักการเล่น ป่อยครึ่งและยาวนาน

เสนอโดยกราฟิกเอ็นิเมชั่น มีการสร้างเรื่องราวในตัวเอง ให้ข้อมูลสถานีโทรทัศน์ ข้อมูลผู้ผลิตผู้ถ่ายทอด ผู้จัดการแข่งขัน และข้อมูลลักษณะเฉพาะของรายการแข่งขัน โดยการใช้สีที่มีความเชื่อมโยงกับกับรายการแข่งขัน ลายเส้น การเคลื่อนไหว และสัญลักษณ์ประกอบที่ให้ข้อมูลปริบทแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับรายการแข่งขัน เป็นลักษณะของการสื่อความหมายโดยนัย (Connotative) ถึง ประวัติศาสตร์อันยาวนานของการจัดการแข่งขันเทนนิสวิมเบิลดัน ในส่วนของ การแสดงชุดภาพหอเกียรติยศ และการฝ่าฟันอุปสรรคของการแข่งขัน เพื่อเป็นผู้ชนะเลิศใน

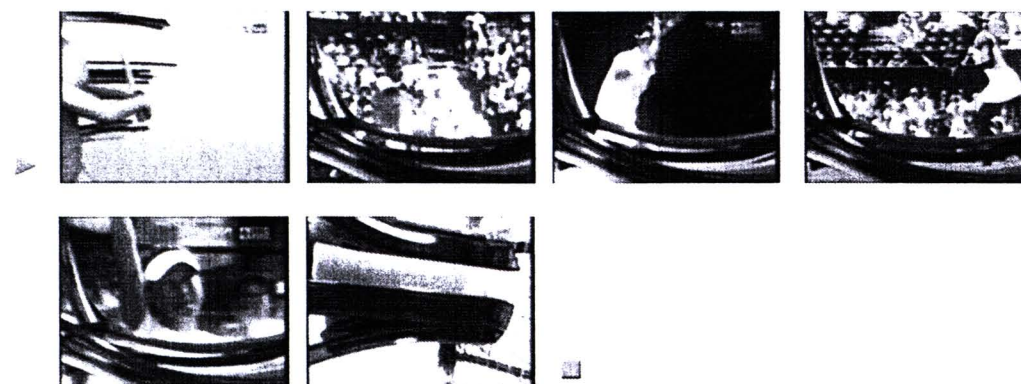
รายการแข่งขัน ในส่วนของการเล่นลูกแล้วปะทะต่ายผ่านพื้น จนกลายเป็นโลโก้ประจำรายการ
แข่งขันวิมเบิลดัน

การใช้แบบจำลอง(model)ของตัวบุคคลเองก็เป็นการสื่อความหมายโดยนัย ถึงความไม่แน่นอน ไม่แน่ชัด เป็นลักษณะของการเสนอการคาดเดา และสร้างความสนใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เมื่อมีการเปลี่ยนจากแบบจำลองบุคคล เป็นภาพเคลื่อนไหวจริงของผู้แข่งขันที่ผ่านเข้ารอบ ซึ่งเป็นการปรับการเสนอข้อมูลตามเนื้อหาของเหตุการณ์การแข่งขัน



ภาพที่ 4.28 ภาพลำดับการปรากฏของกราฟิกเอ็นิเมชันโต้ตอบเปิดรายการ

มีการใช้ภาพเหตุการณ์การแข่งขันประกอบ ร่วมกันกับกราฟิกในการเสนอข้อมูล การแข่งขัน โดยมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบและเนื้อหาเพิ่มเติม ตั้งแต่การแข่งขันวันที่ 10 (รอบ รองชนะเลิศ หญิงเดี่ยว จนถึงการแข่งขันในวันสุดท้าย) โดยการแทรกชุดภาพเหตุการณ์หลัก ที่เกิดขึ้นในวันแข่งขันก่อนหน้า โดยแทรกระหว่างภาพแบบจำลองหวดลูกเทนนิสและภาพลูก เทนนิสกระทบผ่านตาข่าย



ภาพที่ 4.29 ภาพลำดับการปรากฏของกราฟิกเอ็นิเมชันไต้เติ้ลเปิดรายการ ที่มีภาพเคลื่อนไหวจริงของนักกีฬาประกอบ

ข) ไต้เติ้ลช่วงย่อย คือ กราฟิกที่ปรากฏในช่วงต้นของช่วงเนื้อหาย่อยต่างๆของการถ่ายทอดสด เสนอข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับเนื้อหาของช่วงที่กำลังจะถูกนำเสนอ

เสนอโดย กราฟิกเอ็นิเมชัน ลายเส้นเคลื่อนไหว ประกอบภาพเหตุการณ์ หรือตัวอักษร ที่มีข้อมูลเชื่อมโยงกับเนื้อหาของช่วงเนื้อหาย่อยซึ่งกำลังจะถูกแสดง แล้วต่อท้ายด้วยโลโก้ผู้สนับสนุนรายการ โดยใช้ สีโทนเดียวกันกับชุดไต้เติ้ลหลัก(เปิดรายการ)ซึ่งเชื่อมโยงกับข้อมูลของรายการแข่งขันเทนนิสวิมเบิลดัน โดยช่วงเนื้อหาย่อยต่างๆที่ปรากฏในรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันตลอดรายการแข่งขัน มีทั้งหมด 11 ช่วง ดังนี้ score&update, match analysis, moment of the day, play of the day, postcard from Wimbledon, tennis update, Vj on the spot, press call, Wimbledon classic, court update และ score tonight



ใช้ภาพสกอร์บอร์ด เสนอลักษณะเฉพาะของเนื้อหาช่วง score&update



ใช้ภาพเหตุการณ์การแข่งขัน เสนอลักษณะเฉพาะของเนื้อหาช่วง play of the day



ใช้ภาพกราฟิกอักษร เสนอลักษณะเฉพาะของเนื้อหาช่วง postcard from Wimbledon



ใช้ภาพบุคคล เสนอลักษณะเฉพาะของเนื้อหาช่วง Vj on the spot

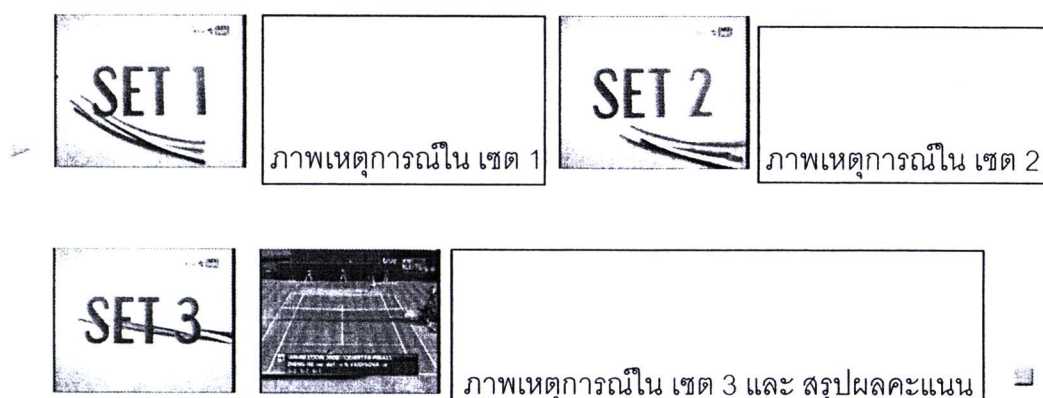


ใช้กราฟิกแอนิเมชันสมจริง เสนอลักษณะเฉพาะของเนื้อหาช่วง court update (ปรากฏใช้ในการถ่ายทอดสดการแข่งขันวันที่ 1 เพียงวันเดียว)

ภาพที่ 4.30 ภาพตัวอย่างลำดับการปรากฏของกราฟิกแอนิเมชันไต่เต้ในช่วงย่อยแต่ละประเภท

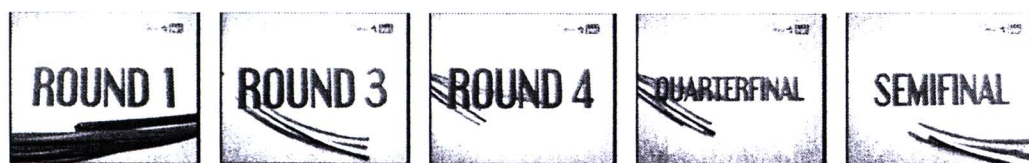
ค) ไต่เต้ของเนื้อหาสถิติการแข่งขัน คือกราฟิกแอนิเมชันสั้นๆ ที่นำเข้าสู่เนื้อหาของการเสนอข้อมูลฟอร์มการเล่น หรือสถิติของการแข่งขันสั้นๆ ประกอบด้วยลายเส้น สีเส้นและชุดอักษร บนลายน้ำ(walther mark)โลโก้สถานีโทรทัศน์ช่องสตาร์สปอต มี 2 แบบ คือ 1)แบบข้อมูลสนามแข่งขัน และ 2)แบบข้อมูลรอบการแข่งขัน

(1)แบบข้อมูลสนามแข่งขัน นำเสนอข้อมูลกำหนดเนื้อหา แล้วจึงเสนอเนื้อหาเหตุการณ์ในช่วงสั้นของฟอร์มการเล่น หรือสถิติบุคคล แล้วจึงเสนอชุดข้อมูลถัดไป



ภาพที่ 4.31 ภาพแสดงรายละเอียดเนื้อหาของกราฟิกไต่เต้ของเนื้อหาสถิติการแข่งขัน แบบเซต

(2)แบบข้อมูลรอบการแข่งขัน มีการแสดงข้อมูลและใช้งานในลักษณะเดียวกัน แต่เปลี่ยนข้อความ ระบุรอบการแข่งขัน และเนื้อหาที่ถูกเสนอถัดจากกราฟิก ก็คือเนื้อหาของการฟอร์มการเล่นและสถิติบุคคลเจ้าของข้อมูล



ภาพที่ 4.32 ภาพแสดงรายละเอียดเนื้อหาของกราฟิกไต่เต้ของเนื้อหาสถิติการแข่งขัน แบบรอบการแข่งขัน

7. กราฟิกทรานซิสชัน 3 มิติ (โลโก้รายการแข่งขันเทนนิสรายการ Wimbledon)

กราฟิกทรานซิสชัน 3 มิติ (3D transition) เป็นลักษณะของกราฟิกที่ถูกใช้ ในการเป็นส่วน คั่นช่วงเนื้อหา เชื่อมโยงเนื้อหา ระหว่างเนื้อหาเหตุการณ์หนึ่ง ไปสู่เนื้อหาเหตุการณ์หนึ่ง ถูกเสนอ โดย เอนิเมชัน 3 มิติ โดยข้อมูลที่ถูกแสดงในกราฟิกทรานซิสชัน 3 มิติ คือ โลโก้ของรายการแข่งขัน เทนนิสวิมเบิลดัน เสนอโดย เอนิเมชันเคลื่อนไหว โดยใช้ลายเส้นจำลองอาการพุ่งของลูกเทนนิส ที่ถูกตีทะลุตาข่าย เป็นเนื้อหาต่อเนื่องจาก ไตเติ้ลชุดเปิดรายการ ซึ่งจบเนื้อหาที่ ลูกเทนนิสปะทะ ตาข่าย แล้วแยกเป็นลายเส้น แล้วจึงมารวมตัวกันที่โลโก้ของรายการแข่งขัน ปรากฏใช้ใน 2 ลักษณะ คือ ฉากหลังโปร่งใส(เชื่อมโยงสู่เนื้อหาอื่นอย่างต่อเนื่อง) และฉากหลังทึบแสง(ปิดท้าย เนื้อหา ก่อนการ Disove สู่เนื้อหาถัดไป) โดยถูกใช้ใน ช่วงต้นและช่วงท้ายของเนื้อหาของรายการ



ภาพที่ 4.33 ภาพลำดับการเคลื่อนไหวของกราฟิกทรานซิสชัน 3 มิติ โลโก้รายการแข่งขันเทนนิส Wimbledon ฉากหลังโปร่งใส



ภาพที่ 4.34 ภาพลำดับการเคลื่อนไหวของกราฟิกทรานซิสชัน 3 มิติ โลโก้รายการแข่งขันเทนนิส Wimbledon ฉากหลังทึบ

8. กราฟิกภาพข่าวจากหนังสือพิมพ์ (clipping)

กราฟิกภาพข่าวจากหนังสือพิมพ์ (clipping) เป็นชุดของกราฟิกที่ปรากฏในช่วง press call เป็นการเสนอข้อมูลของพาดหัวข่าวหนังสือพิมพ์ในประเทศอังกฤษ ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับเหตุการณ์ การแข่งขันที่เกิดขึ้นในทัวร์นาเมนต์ ปรากฏร่วมกับการแสดงความคิดเห็นของวิทยากรและพิธีกร สนาม โดยปรากฏเป็นชุดข้อมูลต่อเนื่องกัน ประกอบความคิดเห็น เป็นการให้ข้อมูลปรับต่อ เนื้อหาเหตุการณ์การแข่งขันประจำวัน โดยการเสนอข้อมูลความคิดเห็นจากความสนใจของสื่อ สิ่งพิมพ์ประเภทแท็บลอยด์(tabloid)ในประเทศอังกฤษ ซึ่งเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีลักษณะเนื้อหาข่าวที่ ไม่ค่อยหนัก หรือเครียดมาก เป็นการเสนอมุมมองต่อเหตุการณ์การแข่งขันในอีกแง่มุมหนึ่ง

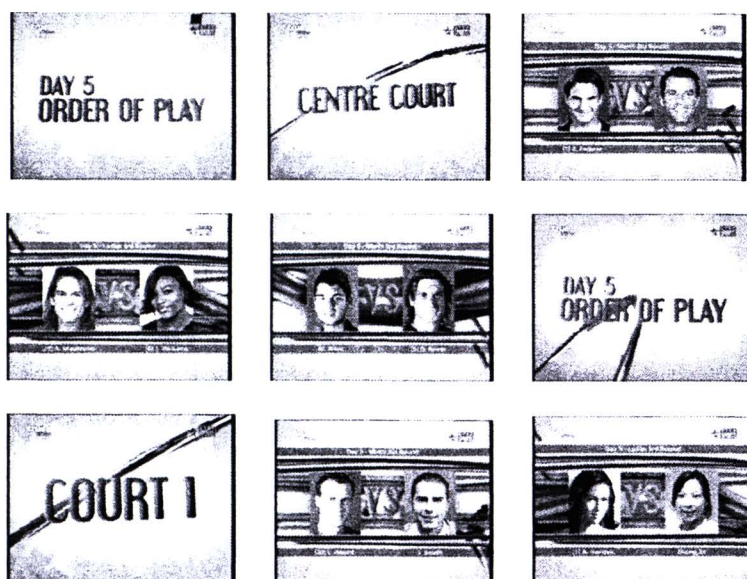


ภาพที่ 4.35 ภาพตัวอย่างกลุ่มกราฟิกภาพตัดปะข่าวหนังสือพิมพ์

9. กราฟิกเอนิเมชัน ข้อมูลแมตช์การแข่งขัน

กราฟิกเอนิเมชัน ข้อมูลแมตช์การแข่งขัน คือ กราฟิกเอนิเมชันที่เสนอข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับแมตช์การแข่งขัน เสนอโดยลายเส้น สี ข้อความอักษร ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว บนฉากหลังลายน้ำ(walther mark) โลโก้สถานีโทรทัศน์ช่องสปอต เป็นลักษณะของการให้ข้อมูลรายการแข่งขันประจำวัน และข้อมูลประชาสัมพันธ์ ปรากฏใช้ในการเสนอข้อมูล 2 ลักษณะ คือ ก)ลำดับการแข่งขัน(Order of play) ข)ประชาสัมพันธ์การแข่งขันประจำคอร์ท COMING on court โดยในแบบที่ 2 มีการใช้ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวประกอบ

ก) ข้อมูลลำดับการแข่งขัน(Order of play) ปรากฏในช่วงต้นของการถ่ายทอดสดในแต่ละวัน โดยปรากฏขึ้นครั้งแรกในการแข่งขันวันที่ 5 ซึ่งเป็นการแข่งขันในรอบที่ 3 ของเนื้อหาเหตุการณ์การแข่งขันหลัก (ชายเดี่ยว,หญิงเดี่ยว) และถูกนำเสนอต่อเนื่องเรื่อยมาตลอดรายการแข่งขัน เป็นชุดของกราฟิกที่เกิดจากการผสมกัน(combined)ของกราฟิกหลายชิ้น โดยเรียงลำดับความสำคัญจาก centre court ก่อนเสมอ แล้วจึงเรียงไปตามลำดับ คือ court 1 ,court 2 , court 3 ,court 4....เรื่อยไป

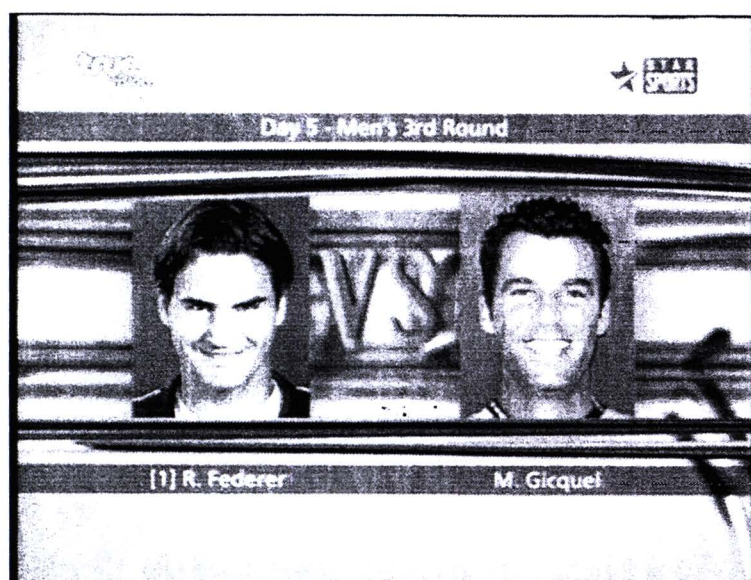


ภาพที่ 4.36 ภาพลำดับการแสดงภาพของกราฟิกเอนิเมชัน ข้อมูลลำดับการแข่งขัน ประจำวัน

โดยภายในข้อมูลของแต่ละสนามจะเรียงตามลำดับเวลาที่จะทำการแข่งขัน โดยประกอบด้วยกราฟิกย่อย 3 ประเภท คือ ระบุหัวเรื่อง ระบุสนาม และข้อมูลรายละเอียดของการแข่งขันแต่ละแมตช์



ภาพที่ 4.37 ภาพลำดับการแสดงผลภาพของกราฟิกเอनिเมชัน ข้อมูลลำดับการแข่งขัน ประจำสนาม



ข้อมูลวันที่ทำการแข่งขัน,
ประเภท, รอบการแข่งขัน

ข้อมูลภาพเหมือนผู้แข่งขัน

ข้อมูลชื่อและอันดับมือวาง
ของผู้แข่งขันแต่ละฝ่าย

ภาพที่ 4.38 ภาพการแสดงผลรายละเอียดของกราฟิกเอนิเมชัน ข้อมูลลำดับการแข่งขัน ประจำสนาม

ข) ข้อมูลประชาสัมพันธ์การแข่งขันประจำคอร์ท COMING on court ลักษณะเหมือนกันกับประเภท ก) แต่มีเพิ่มเติมในการใช้ภาพเคลื่อนไหวเหตุการณ์การแข่งขันประกอบปรากฏในช่วงก่อนหน้าที่จะนำเสนอเนื้อหาการแข่งขัน ณ สนามนั้นๆ ด้วย ประกอบด้วยกราฟิก 3 ชั้น คือ กราฟิกระบุสนาม และกราฟิกข้อมูลรายละเอียดของการแข่งขัน แต่ละแมตช์การแข่งขัน โดยแยกข้อมูลของผู้แข่งขันแต่ละฝ่ายออกจากกันโดยกราฟิกข้อมูลผู้แข่งขันทั้ง 2 ฝ่ายที่ถูกนำเสนอโดยภาพเคลื่อนไหวสีขาว-ดำของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในทิวนาเมนต์ของผู้แข่งขันแต่ละฝ่าย ในกราฟิกกรอบภาพที่มีอักษร ระบุชื่อของผู้แข่งขัน และอันดับมือวาง ปรากฏใช้ในรายการแข่งขัน (tournament) 3 แมตช์แข่งขัน คือ รอบรองชนะเลิศหญิง รอบรองชนะเลิศชายเดี่ยว และรอบชิงชนะเลิศชายเดี่ยว มีการเปลี่ยนแปลงข้อมูลตามแมตช์การแข่งขันแต่ละแมตช์



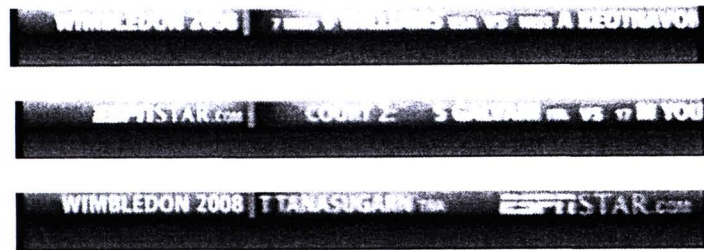
ภาพที่ 4.39 ภาพแสดงลำดับการแสดงผลภาพของกราฟิกเอนิเมชัน ข้อมูลแมตช์การแข่งขัน
ประชาสัมพันธ์การแข่งขันประจำคอร์ท COMING on court

10. กล่องข้อมูลแถบข้อความ ตัววิ่ง

กราฟิกกล่องข้อมูลแถบข้อความ ตัววิ่ง คือ กราฟิกกล่องข้อมูลที่มีการเคลื่อนไหวในตัวเอง แบ่งส่วนการแสดงผลข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนข้อมูลแนวตั้ง(ผู้ผลิตผู้เผยแพร่) และส่วนข้อมูลแนวนอน แถบแสดงข้อมูลตัววิ่ง(การรายงานและประชาสัมพันธ์) โดยในส่วนของส่วนข้อมูลผู้ผลิตผู้เผยแพร่ มีการเปลี่ยนแปลงข้อมูลในแนวตั้ง เสนอข้อมูลรายการแข่งขัน และเว็บไซต์ www.espnstars.com ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่มีการรายงานผลการแข่งขันสดทางอินเทอร์เน็ต และในส่วนของส่วนข้อมูลแนวนอน แถบแสดงข้อมูลตัววิ่ง เป็นการเสนอการเปลี่ยนแปลงของข้อมูลในแนวนอน โดยการเสนอแถบข้อความตัววิ่ง เคลื่อนที่จากขวาไปซ้าย โดยตัวกราฟิกกล่องข้อมูลแถบข้อความ ตัววิ่ง ถูกจัดวางแสดงอยู่ในตำแหน่ง ด้านล่างของจอ ปรากฏพบการใช้งานในการเสนอเนื้อหาข้อมูล 2 ลักษณะ คือ

ก) ตัววิ่งประชาสัมพันธ์การแข่งขันประจำวัน COMING UP TODAY เป็นการเสนอชุดข้อมูลประชาสัมพันธ์เหตุการณ์การแข่งขันที่กำลังจะเกิดขึ้นประจำวัน โดยเสนอข้อความก่อน แล้วจึง เสนอข้อมูล สนามแข่งขัน และคู่แข่งขัน มีการเสนอข้อมูลใน 2 ลักษณะ คือ มีผลการแข่งขันร่วม และไม่มีผลการแข่งขันร่วม

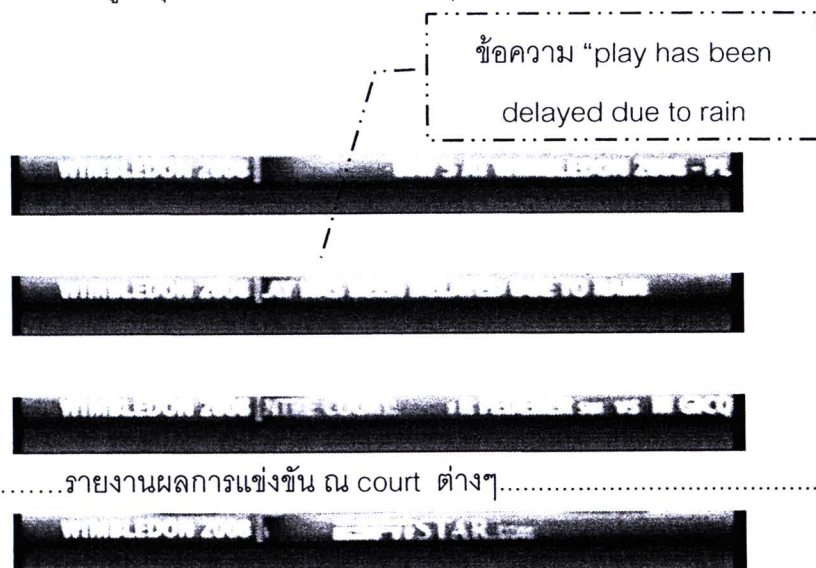
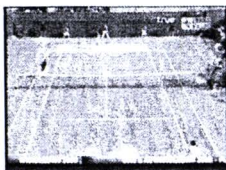




ภาพที่ 4.40 ภาพแสดงรายละเอียดกราฟิกกล่องข้อมูลแถบข้อความ ตัววิ่ง

ปรากฏในช่วงต้นและระหว่างการถ่ายทอดสดการแข่งขันในแต่ละวัน ปรากฏร่วมกับภาพเหตุการณ์เนื้อหาต่างๆในรายการถ่ายทอดสด ในลักษณะชุดอักษรเคลื่อนที่จากขวาไปซ้าย ด้านล่างของจอภาพ โดยแสดงข้อมูลวนซ้ำ 2-3 ครั้ง ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ของเนื้อหาเหตุการณ์หลักที่กำลังถูกแสดง มีการกำหนดหัวเรื่องของข้อมูลใน 2 ลักษณะคือ COMING UP TODAY... และ DAY (วันที่แข่งขัน) AT WIMBLEDON 2008 โดยข้อมูลที่ถูกนำเสนอภายใต้หัวข้อทั้ง 2 มีลักษณะเหมือนกัน ในกรณีที่หัวเรื่อง DAY (วันที่แข่งขัน) AT WIMBLEDON 2008 จะมีการเพิ่มผลการแข่งขันที่เกิดขึ้นเข้ามา

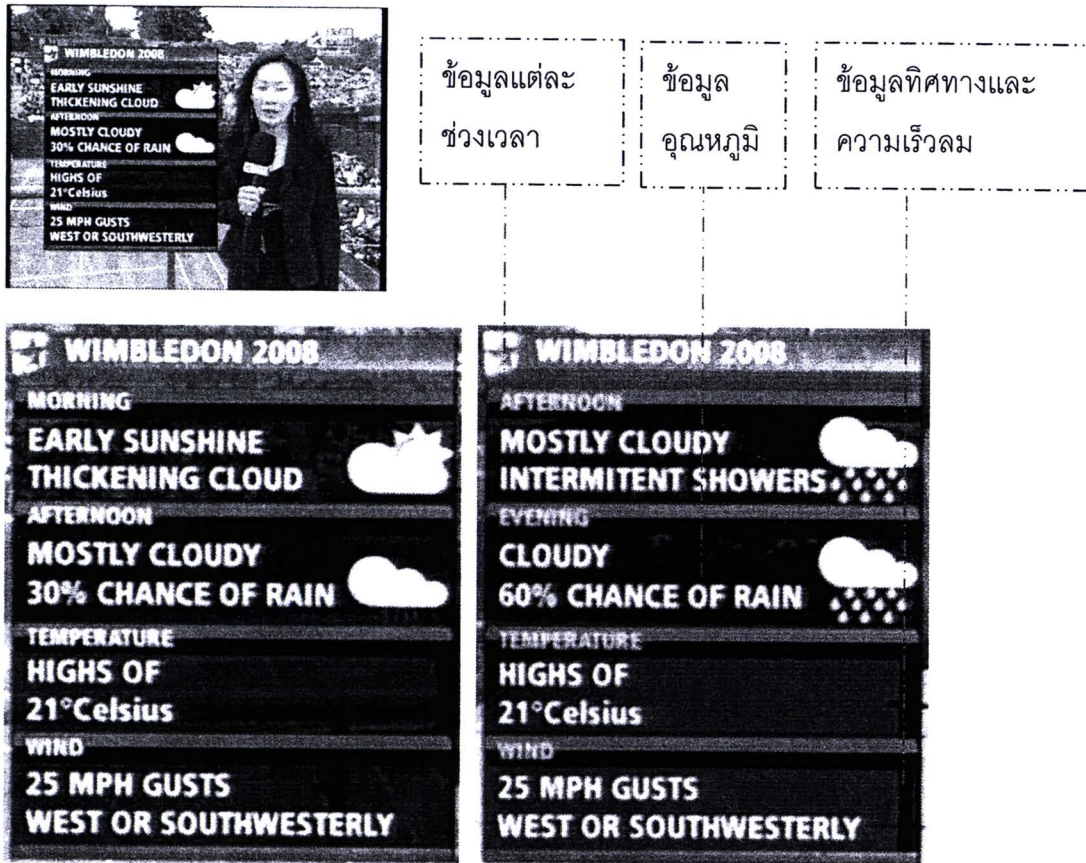
ข) ตัววิ่งรายงานเหตุการณ์ (play has been delayed due to rain) เป็นการรายงานผลคะแนนระหว่างหยุดพักการแข่งขัน โดยเสนอข้อความ ระบุว่า อยู่ในช่วงระงับการแข่งขันประกอบพร้อม ก่อนเสนอข้อมูลสรุปผลการแข่งขันในช่วงหยุดพัก



ภาพที่ 4.41 ภาพแสดงรายละเอียดเนื้อหาของกราฟิกกล่องข้อมูลแถบข้อความ ตัววิ่งรายงานเหตุการณ์ (play has been delayed due to rain)

11. กราฟีกกล่องข้อมูลร่วม (รายงานสภาพอากาศ)

กราฟีกกล่องข้อมูลร่วม(รายงานสภาพอากาศ)เป็นกราฟิกที่มีลักษณะกล่องข้อมูล ที่แสดงข้อมูลสภาพอากาศในแต่ละวัน ปรากฏรวมกับการรายงานของพิธีกรสนาม มีการใช้ อักษรข้อความและสัญลักษณ์ทางพยากรณ์อากาศ ประกอบรวมในแถบข้อมูล ของสถานีโทรทัศน์ช่องสตาร์สปอร์ต

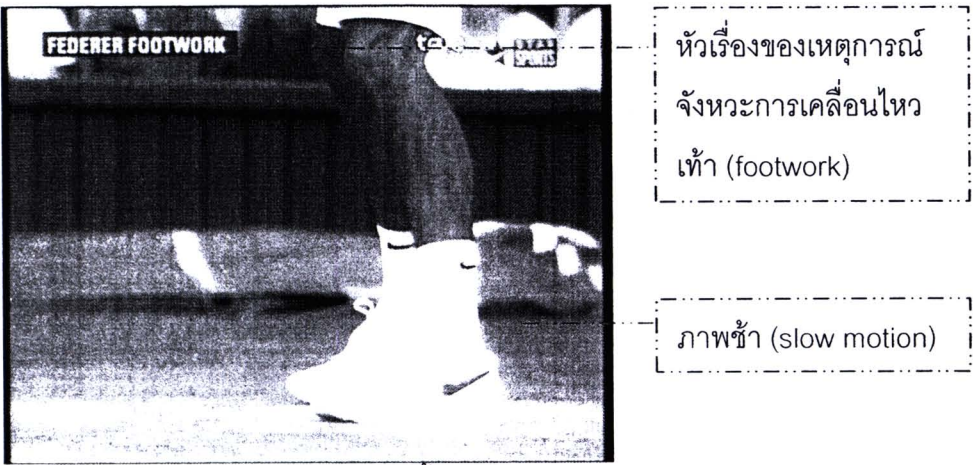


ภาพที่ 4.42 ภาพแสดงรายละเอียดเนื้อหาของกราฟีกกล่องข้อมูลร่วม(รายงาน สภาพอากาศ)

12. ชุดกราฟิก การอธิบายและวิเคราะห์การเล่น(play)

ชุดกราฟิก การอธิบายและวิเคราะห์การเล่น คือ ชุดกราฟิกที่ถูกใช้ร่วมกับการเสนอข้อมูลอธิบายและวิเคราะห์การเล่น ถูกใช้ในเนื้อหาของช่วงไฮไลต์ ช่วงวิเคราะห์เกมการแข่งขัน และช่วงระหว่างการเล่นลูกในเนื้อหาการแข่งขัน ซึ่งมักเป็นการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพนิ่ง หรือภาพช้า (slow motion) ประกอบด้วยกราฟิก เป็นลักษณะของข้อมูลบุคคล ปรากฏรวมกับการบรรยายของผู้บรรยาย มีลักษณะของการเสนอเนื้อหาหลากหลายประเภท และหลากหลายเทคนิคในการเสนอข้อมูลโดยกราฟิก ดังนี้

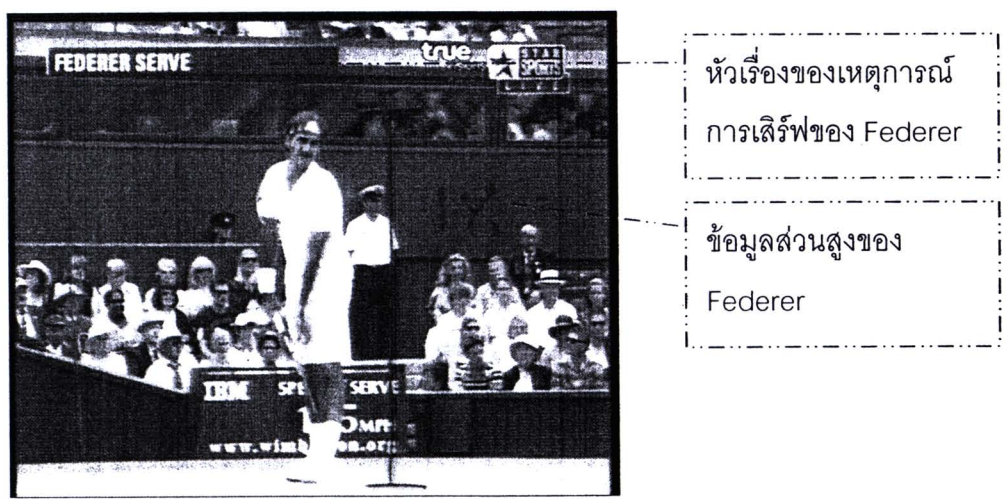
ก) แอปกราฟิกอักษรข้อความกำกับภาพ เป็นลักษณะของการเลือกใช้กราฟิกระบุกำกับเนื้อหาซึ่งกำลังถูกแสดง ถูกเสนอทั้งแบบข้อมูลเดี่ยว และแบบประกอบร่วมกับกราฟิกชุดอื่นๆ ขึ้นกับเนื้อหาที่กำลังถูกแสดง หรือกำกับ ลักษณะการเสนอข้อมูลเดี่ยวถูกพบใน 2 ลักษณะ คือ 1) ชุดจังหวะการเคลื่อนไหวเท้า (footwork) 2) ชุดวิเคราะห์การเสิร์ฟลูกแรก(frist serve) และ 3)ชุดวิเคราะห์การเสิร์ฟลูก Topspin

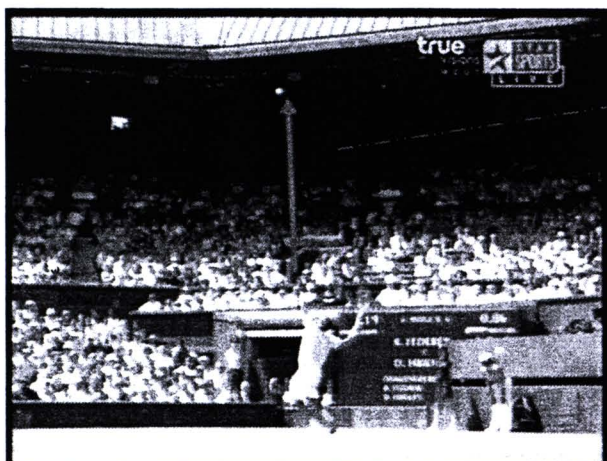


ภาพที่ 4.25 ภาพแสดงรายละเอียดเนื้อหาของกราฟิกกล่องข้อมูลร่วม(รายงาน สภาพอากาศ)

ข)ชุดกราฟิกผสม ในเนื้อหาอธิบาย และวิเคราะห์การเล่น พบในหลายลักษณะ ได้แก่

1)เนื้อหาวิเคราะห์การเสิร์ฟ ความสูงกับการโยนลูก ปรากฏร่วมกับกราฟิกลายเส้น แสดงส่วนสูงและลูกศรทิศทาง ถูกใช้ในการอธิบาย เทคนิคในการเสิร์ฟโยนลูกเพื่อเสิร์ฟของนักกีฬา



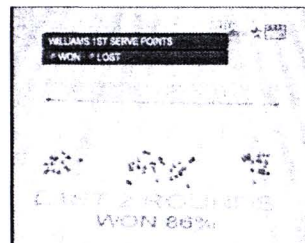
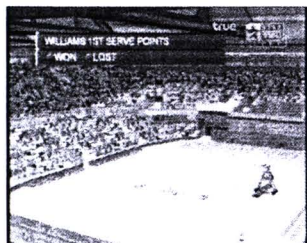


ข้อมูลแสดงการโยนลูก
เพื่อเสิร์ฟของ Federer



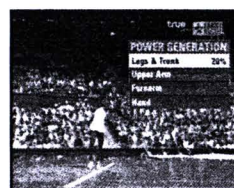
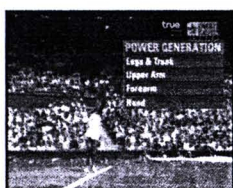
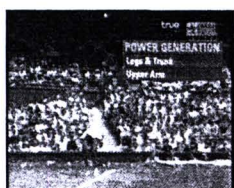
ภาพที่ 4.44 กลุ่มภาพแสดงการให้ข้อมูลต่อเนื่องกันระหว่างส่วนสูงของผู้เล่นและภาพการโยนลูกเพื่อเสิร์ฟ เป็นการเปรียบเทียบให้เห็นถึงความสูงของการโยนลูกเพื่อเสิร์ฟ

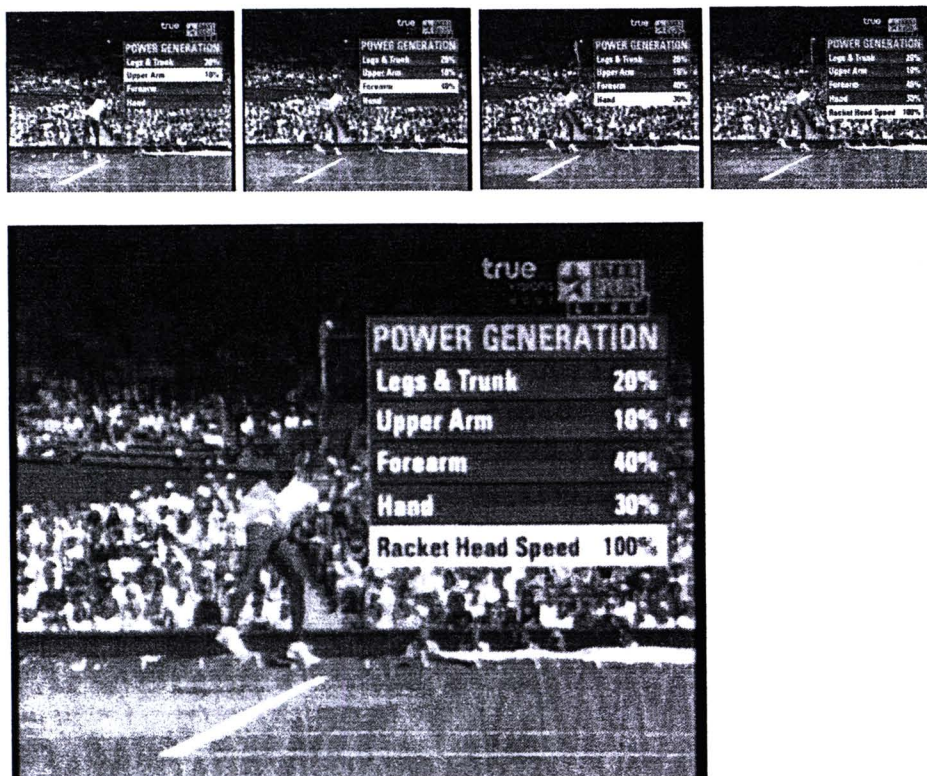
2) เนื้อหาวิเคราะห์การเสิร์ฟ (first serves point) เป็นกราฟิกที่ปรากฏร่วมกับเนื้อหาการวิเคราะห์การเสิร์ฟลูกของผู้แข่งขัน ถูกนำเสนอด้วยภาพแบบจำลองเสมือนจริง แสดงสถิติเปรียบเทียบสถิติรายบุคคลในการทำ first serves point ระหว่างการแข่งขัน



ภาพที่ 4.45 กลุ่มภาพแสดงการให้ข้อมูลต่อเนื่องของกราฟิกเนื้อหาวิเคราะห์การเสิร์ฟ (first serves point)

3) ชุดวิเคราะห์การเสิร์ฟ (power generation) เป็นกราฟิกที่ปรากฏร่วมกับเนื้อหาการวิเคราะห์การเสิร์ฟลูกของผู้แข่งขัน ให้รายละเอียดเกี่ยวกับ องค์ประกอบต่างๆ ที่ทำให้การเสิร์ฟในลูกนั้นมีพลัง (power generation) นำเสนอร่วมกันกับภาพนิ่งในจังหวะต่างๆ ที่ต่อเนื่องของนักกีฬา โดยนำเสนอข้อมูลเรียงตามลำดับการกระทำของร่างกาย นำเสนอค่าเป็น อัตราส่วนร้อยละ (%) ของการใช้กำลังกาย



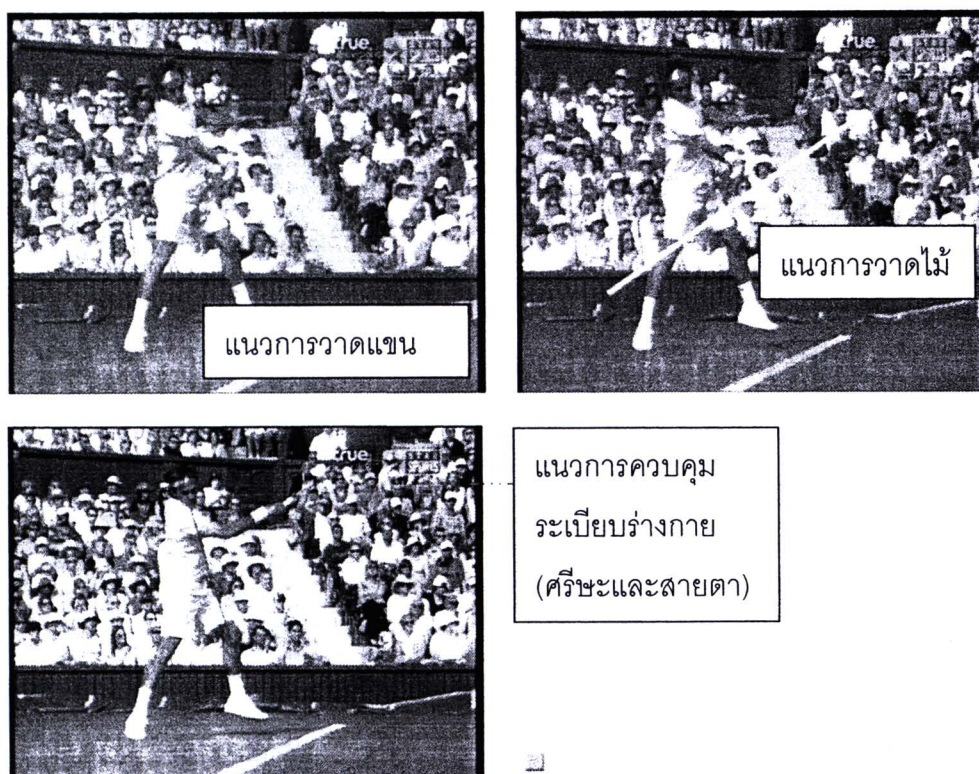


ภาพที่ 4.46 ภาพการให้ข้อมูลของกราฟิกชุดวิเคราะห์การเสิร์ฟ (power generation)

รายละเอียดของข้อมูล : ข้อมูลที่มาของการเสิร์ฟที่มีพลังของ Serena Williams

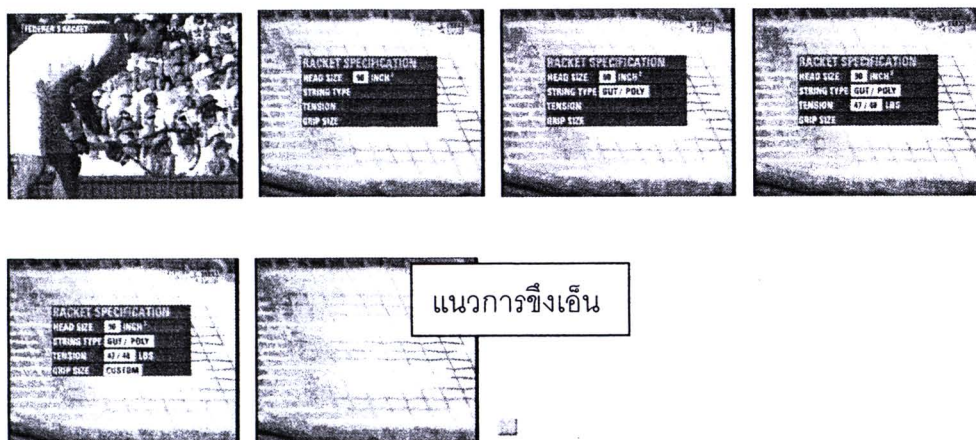
ขาและลำตัว	20 %
ต้นแขน	10 %
ปลายแขน	40 %
ข้อมือ	30 %
ความเร็วที่ถูกส่งออกโดยการกระทบของไม้	100 %

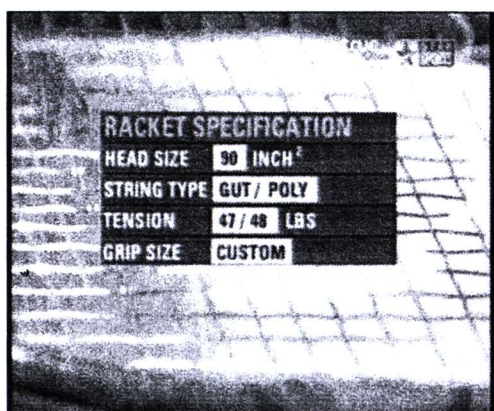
4) เนื้อหาวิเคราะห์การตีลูกในแต่ละท่าทาง (stroke) เป็นกราฟิกที่ปรากฏพร้อมกับเนื้อหาการวิเคราะห์การตีลูกในแต่ละท่าทาง (stroke) ของผู้แข่งขัน นำเสนอโดยภาพนิ่งและลายเส้นแสดงทิศทาง ประกอบกับคำบรรยายของผู้บรรยาย เสนอเรียงตามลำดับของการเคลื่อนไหวร่างกาย



ภาพที่ 4.47 ภาพการให้ข้อมูลของกราฟิกชุดวิเคราะห์การตีลูกในแต่ละท่าทาง (stroke)

5) ชุดวิเคราะห์อุปกรณ์ เป็นกราฟิกที่ปรากฏร่วมกับเนื้อหาการวิเคราะห์อุปกรณ์ของผู้แข่งขัน ซึ่งในที่นี้คือ ไม้เทนนิส(racket) ของ Roger Federer โดยนำเสนอข้อมูลโดยละเอียดของไม้เทนนิส ที่ Roger Federer กำลังใช้งานขณะแข่งขัน ปรากฏในช่วงพักการแข่งขัน ระหว่างแมทช์





ภาพที่ 4.48 ภาพการให้ข้อมูลของกราฟิกชุดวิเคราะห์อุปกรณ์

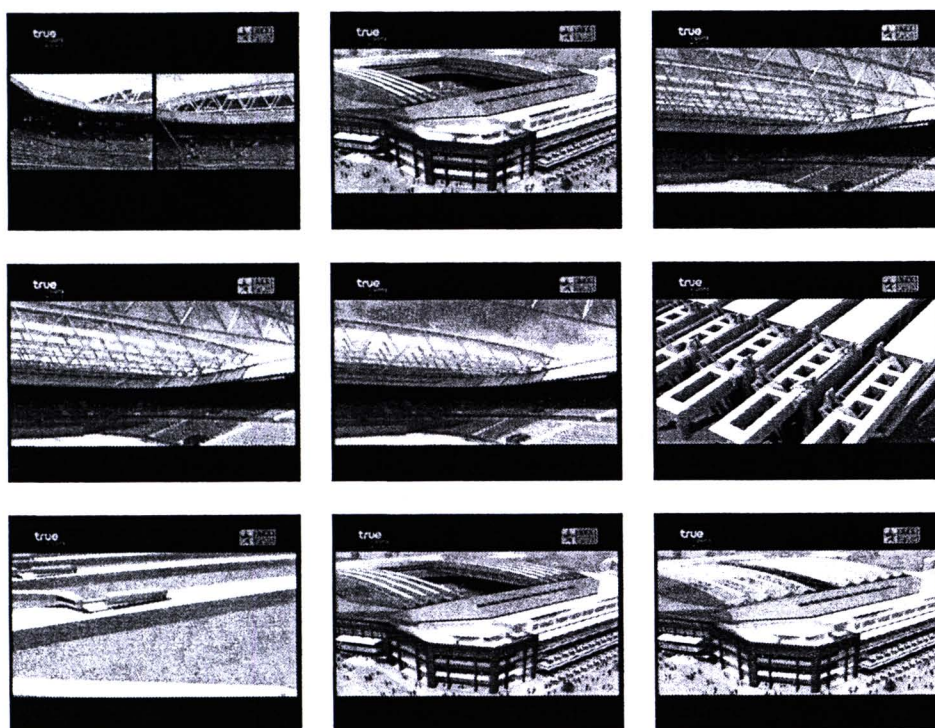
รายละเอียดของข้อมูล : ลักษณะพิเศษของไม้(racket) ของ Roger Federer

ขนาดพื้นที่ของหัวไม้	90 ตารางนิ้ว
ประเภทของเอ็น	เอ็นและสารสังเคราะห์
ความตึง	47/48 ปอนด์(LBS)
ขนาดของด้ามจับ	ปรับแต่งเอง

13. เอนิเมชัน แบบจำลอง 3 มิติ

กราฟิกเอนิเมชัน แบบจำลอง 3 มิติ คือ กราฟิกที่มีลักษณะเป็นแบบจำลองเสมือนจริง มีการจัดการเคลื่อนไหว มีการสร้างเนื้อเรื่องเป็นของตนเอง พบการเสนอข้อมูลใน 3 ลักษณะ คือ ก)ข้อมูลเนื้อหาพิเศษ ข)ข้อมูลสนามแข่งขันซึ่งถูกใช้เป็นส่วนค้นเนื้อหา ค)ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาเหตุการณ์การแข่งขัน ง)ข้อมูลสถิติ(ระหว่างการแข่งขัน)

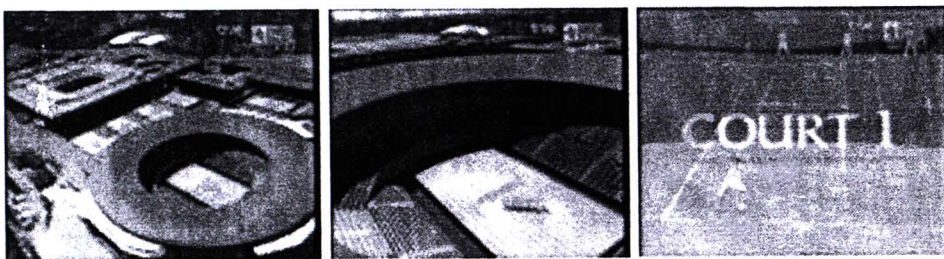
ก)ข้อมูลเนื้อหาพิเศษ คือ ข้อมูลที่เป็นเนื้อหาเฉพาะ ในที่นี้ คือ เนื้อหาการปรับปรุงสนาม ปรากฏในช่วงเนื้อหาที่เกี่ยวกับการปรับปรุงสนาม centre court โดยเนื้อหานี้ ถูกนำเสนอในช่วงระหว่างพักการแข่งขันเนื่องจากฝนตกในวันสุดท้ายของการแข่งขัน ชุดกราฟิกถูกนำเสนอในรูปแบบของแบบจำลองเสมือนจริงของสนาม centre court เนื้อหากล่าวถึงการออกแบบปรับปรุงการเปิด-ปิดหลังคาของสนาม centre court แสดงให้เห็นถึงโครงสร้างของพื้นที่ที่ไม่อาจเข้าถึงได้ของสิ่งก่อสร้าง นำเสนอรายละเอียดและการทำงานของโครงสร้างอาคาร ถูกนำเสนอในเนื้อหาพิเศษนอกเหนือจากเหตุการณ์การแข่งขัน



ภาพที่ 4.49 ภาพการเสนอข้อมูลของกราฟิกแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่องการปรับปรุงสนาม

ข) ข้อมูลสนามแข่งขันซึ่งถูกใช้เป็นส่วนค้นเนื้อหา ปากฎใช้ในการเป็นทรานซิสชัน (transition) เปลี่ยนเนื้อหาของภาพเหตุการณ์การแข่งขันในสนามต่างๆ ใช้ทั้งในส่วนของการรายงานผล และเปลี่ยนเนื้อหาเหตุการณ์ นำเสนอโดยภาพแบบจำลองเชิงเสมือนจริงเสนอภาพจำลองพื้นที่จัดการแข่งขัน เคลื่อนไหวโดยการเคลื่อนที่ของมุมมอง นำออกจากเหตุการณ์หนึ่งและนำเข้าสู่อีกเหตุการณ์หนึ่ง แล้วจึงเสนอภาพเหตุการณ์จริง ณ สนามนั้นๆ พบในการแข่งขันวันที่ 2 และวันที่ 3 ต่อจากนั้นเป็นการเสนอโดยการใชกราฟิกภาพนิ่งในการระบุเหตุการณ์ การแข่งขัน ณ สนามต่างๆ

ผู้วิจัยมองว่า เนื่องจากเป็นเทคนิคซึ่งใช้ระยะเวลานานในการนำเสนอข้อมูลในการเปลี่ยนสนาม ไม่สอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการความสด รวดเร็ว ทันทีถึง ถึงแม้ว่ากราฟิกจะให้ข้อมูลบริบทของพื้นที่จัดการแข่งขันไปในตัว และมีการจัดการนำเสนอที่สวยงาม น่าตื่นตา แต่ไม่ตอบสนองในการสื่อความของเป้าหมายหลักในการสื่อสารด้วยบทของรายการแข่งขัน จึงถูกเลิกใช้ไปในที่สุด โดยเป็นการหันไปใช้เทคนิคอื่นในการเป็นทรานซิสชัน เพื่อค้นเนื้อหาแทน



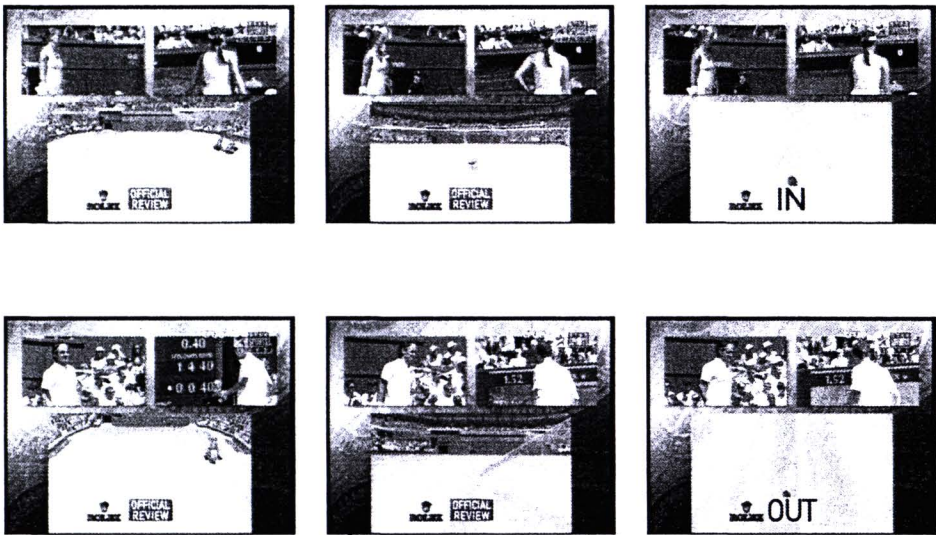
ภาพที่ 4.50 ภาพการแสดงข้อมูลของทรานซิสชั้นแบบจำลอง 3มิติ สนามแข่งขัน

ค)ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาเหตุการณ์การแข่งขัน แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1)เกี่ยวข้องโดยตรงในการเป็นตุกติก 2)เกี่ยวข้องในการถูกใช้เป็นการเสนอข้อมูลของการแข่งขัน

(1)เกี่ยวข้องโดยตรงในการเป็นตุกติก ซึ่ง ณ ที่นี้ คือ กราฟิเคอเนชัน 3 มิติ ชูตพิสูจน์และตัดสินคะแนน เป็นกราฟิกที่ใช้เทคโนโลยีในการฉายภาพซ้ำ(instant replay technology) เสนอผลเป็นภาพกราฟิกเพื่อตัดสินผลการแข่งขัน ซึ่งเป็นข้อตกลงร่วมกันตามกติกาของการแข่งขันเทนนิสที่ออกโดย ITF ในภาคผนวกที่ 5 เรื่องขั้นตอนการใช้ระบบตรวจสอบการตัดสินด้วยอิเล็กทรอนิกส์ (electronic review procedures) ที่ระบุว่า สามารถใช้ในการตัดสินผลการแข่งขันได้ ในสนามที่มีการติดตั้งระบบ โดยในรายการแข่งขันเทนนิสรายการวิมเบิลดัน สนามที่มีการติดตั้งระบบ electronic review procedures คือ centre court และ court 1 โดยมีเงื่อนไขในการใช้งาน ดังนี้ คือ “ผู้แข่งขันสามารถขอพิสูจน์ผลการตัดสินของกรรมการ(ชูต tie-break record lenges) ในลูกที่เพิ่งเล่นจบไปแล้วได้ 3 ครั้งต่อ 1 เซต ในเซตปกติ และเพิ่มได้อีก 1 ครั้ง ในเกมไท-เบรกของเซตนั้น หากมี และหากผลการขอพิสูจน์นั้นผิดพลาดทั้ง 3 ครั้งใน 1 เซต เซตต่อไปผู้เล่นนั้นจะไม่สามารถขอพิสูจน์ได้ในเซตถัดไป

ผลจากการขอพิสูจน์(challenges)เป็นการนำเสนอผลจากเหตุการณ์จริงโดยเทคโนโลยีทางด้านภาพเพื่อพิสูจน์ผลการเล่นลูกตามกติกาของการแข่งขันกีฬาเทนนิส โดยทั่วไปมักถูกใช้พิสูจน์ผลการเสิร์ฟ และผลการเล่นลูกนั้นๆ ว่าลูกนั้นๆตกลงบนพื้นสนามที่กำหนด ตามกติกาข้อ 1 เรื่อง”สนาม” หรือไม่ เป็นการพิสูจน์ความก้ำกึ่งในการตัดสินตามกติกาข้อ 12 เรื่อง ”ลูกบอลเตะเส้น” ที่ระบุว่า “ถ้าลูกบอลเตะเส้น ถือว่าเตะคอร์ทซึ่งเส้นนั้นล้อมอยู่” ผลที่ปรากฏออกมาหลังการขอพิสูจน์ คือ การเล่นลูกที่เพิ่งจบลงไปในั้น ลูกได้ตกลงในสนามตามกติกาเพื่อได้แต้มหรือไม่ หรือเป็นลูกออก เป็นลักษณะของกราฟิกที่ถูกใช้ในการเป็นกติกา ในการตัดสินการแข่งขัน โดยผลการนำเสนอ แสดงออกได้ 2 ลักษณะ คือ “IN” ได้แต้ม และ “OUT” เสียแต้ม

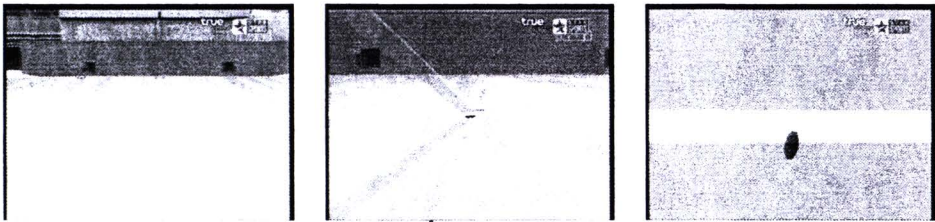


ภาพที่ 4.51 ภาพแสดงรายละเอียดเนื้อหาของกราฟิกเอนิเมชัน 3 มิติ พิสูจน์ผลการตัดสิน

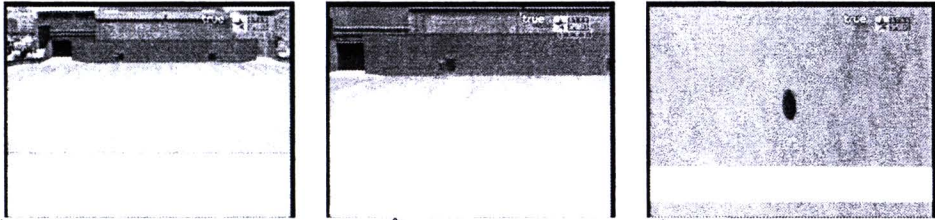
(2)กราฟิกชุดขยายความเข้าใจการแข่งขัน คือ ชุดกราฟิกที่ให้ข้อมูลอธิบาย การแข่งขัน ปรากฏร่วมอยู่ทั้งในช่วงของการเล่น เนื้อหาช่วงการวิเคราะห์การเล่น จนถึงเนื้อหาพิเศษต่างๆ ที่ถูกนำเสนอในรายการถ่ายทอดสดการแข่งขัน มีการเสนอใน 2 ลักษณะ ได้แก่

ชุดสร้างความชัดเจนของการแข่งขัน คือ กราฟิกเอนิเมชันแบบจำลองเสมือนจริง ที่ปรากฏขึ้นระหว่างช่วงของการเล่น(play) เป็นการให้ข้อมูลความชัดเจนแก่การแข่งขัน โดยไม่มีผลต่อการตัดสินผลแพ้-ชนะ มักถูกนำเสนอในสถานการณ์ที่กำกวม หรือมีความไม่ชัดเจนอันเกิดจากการแข่งขัน เหตุการณ์การประทุ้งการตัดสินของกรรมการผู้ชี้ขาดโดยผู้แข่งขัน โดยแบ่งผลของการนำเสนอออกเป็น 2 ลักษณะ คือ แสดงการออกของการเล่นลูกนั้น และแสดงการลงของการเล่นลูกนั้น

In (แสดงการลงของการเล่นลูกนั้น)

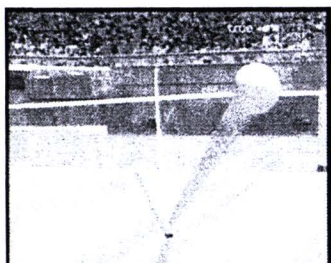


Out (แสดงการออกของการเล่นลูกนั้น)



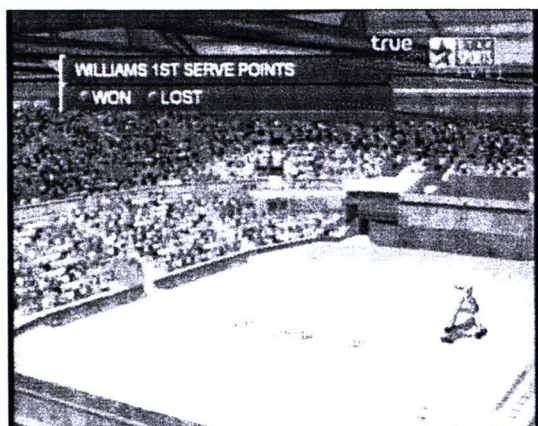
ภาพที่ 4.52 ภาพการแสดงรายละเอียดเนื้อหาของกราฟิกเอนิเมชัน 3 มิติ พิสูจน์ผลการตัดสิน

นอกจากการนำเสนอใน 2 วัตถุประสงค์ข้างต้น คือ การลง และไม่ลงของลูกนั้น บางกรณียังมีการเสริมการเสนอทิศทางและการกระดอนของลูกด้วย นำเสนอโดยการเคลื่อนที่กล้องสมมุติในลักษณะหมุนวน 360 องศา รอบวัตถุ เพื่อให้เห็นทิศทางและการกระดอนของลูกเทนนิสที่เกิดจากการเล่นในครั้งนั้น เป็นการเสนอความชัดเจนของข้อมูลการเล่นยิ่งขึ้น โดยกราฟิกเสมือนจริง



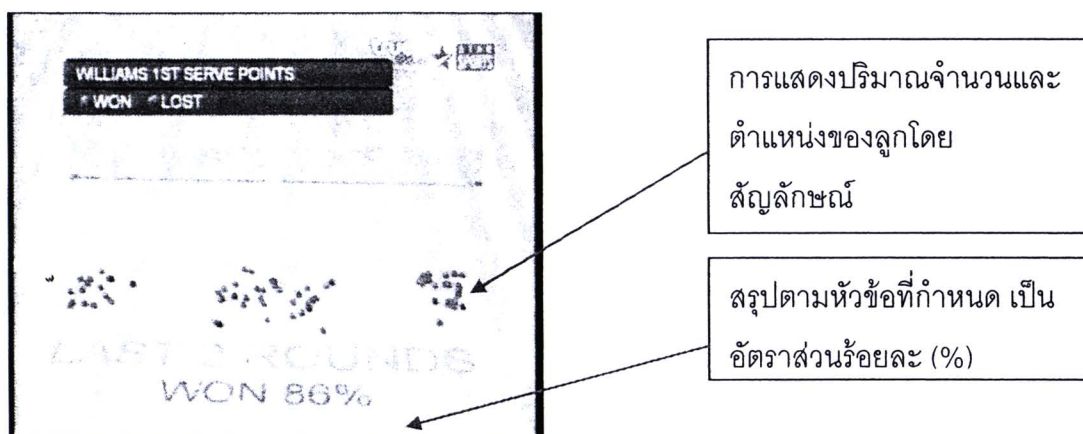
ภาพที่ 4.51 ภาพแสดงรายละเอียดเนื้อหาของกราฟิกแอนิเมชัน 3 มิติ พิสูจน์ผลการตัดสิน

ง) ชุดข้อมูลสถิติ first serves point คือ สถิติของการได้แต้มจากการเสิร์ฟครั้งแรก ถูกนำเสนอในลักษณะแบบจำลองสมจริง สรุปข้อมูลเป็นอัตราส่วนร้อยละ(%) มีการนำเสนอข้อมูลเปรียบเทียบระหว่างจุดที่ลูกตกแล้วได้แต้มและจุดที่ลูกตกแล้วไม่ได้แต้ม แล้วสรุปเป็นร้อยละที่ทำได้ เป็นกราฟิกที่ปรากฏขึ้นครั้งเดียวตลอดรายการแข่งขัน คือ การแข่งขันรอบชิงชนะเลิศหญิงเดี่ยว ระหว่าง Venus Williams และ Serena Williams โดยสถิตินี้เป็นของ Serena Williams



หัวเรื่องกำหนดเหตุการณ์

กำหนดความหมายของ
สัญลักษณ์



ภาพที่ 4.52 ภาพการแสดงผลละเอียดของกราฟิกเอนิเมชัน 3 มิติ สถิติ first serves point

14. กราฟิกกล่องข้อมูลอัตโนมัติรายงานคะแนนระหว่างการเล่น

กราฟิกกล่องข้อมูลอัตโนมัติรายงานคะแนนระหว่างการเล่น เป็นลักษณะของกราฟิกที่เสนอข้อมูลรายละเอียดของผลคะแนนระหว่างการเล่น เสนอข้อมูล ชื่อผู้แข่งขัน สถานะการเสิร์ฟ และผลคะแนนที่กำลังเกิดขึ้น ณ เวลานั้น ของเนื้อหาการแข่งขันเล่น พบการแสดงผลข้อมูลใน 3 ลักษณะหลัก คือ

ก).กราฟิกของการแข่งขันเกมที่ 1 เซตที่ 1

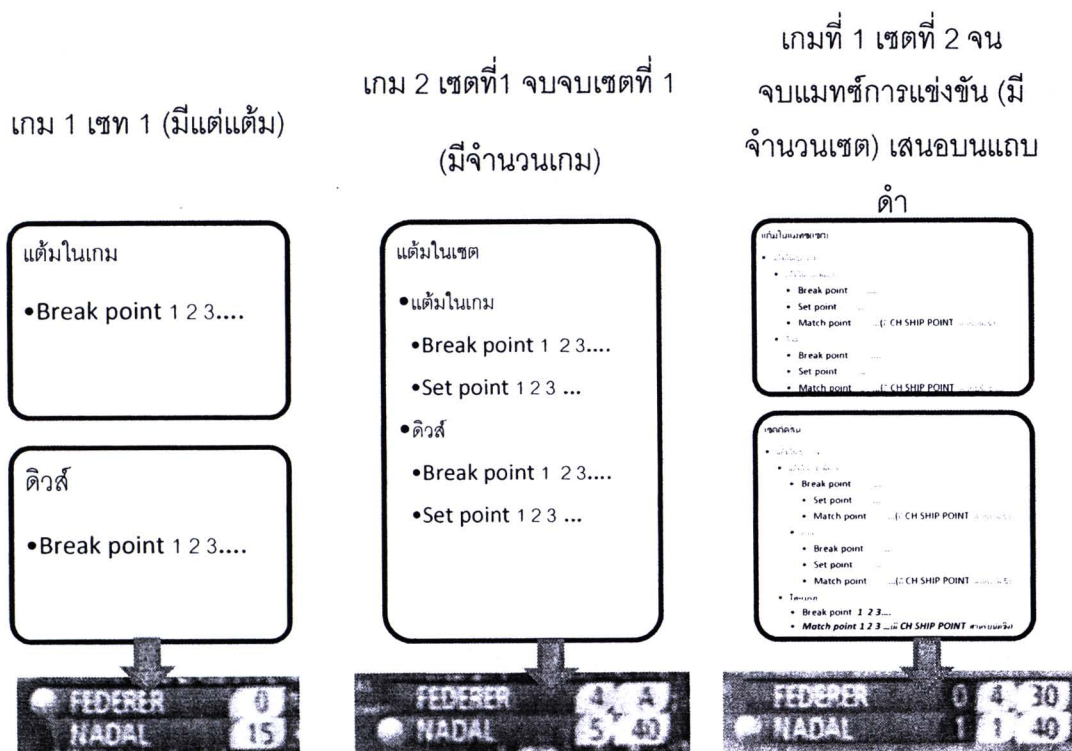
ข).กราฟิกของการแข่งขัน เกม 2 เซตที่ 1 จนจบเซตที่ 1 (มีจำนวนเกม) แบ่งส่วนของการแสดงผลข้อมูล

ค).กราฟิกของการแข่งขัน เกมที่ 1 เซตที่ 2 จนจบแมตช์การแข่งขัน (มีจำนวนเซต) เสนอบนแถบดำ



ภาพที่ 4.53 ภาพการแสดงผลละเอียดของกราฟิกกล่องข้อมูลอัตโนมัติรายงานคะแนนระหว่างการเล่น

โดยลักษณะที่พบใน 3 ลักษณะ มีการเสนอข้อมูลที่คล้ายคลึงกันและปรากฏระหว่างเนื้อหาการแข่งขันในระดับเกมเช่นเดียวกัน แตกต่างกันตรงที่มีการเพิ่มระดับของข้อมูล ตามกติกาการแข่งขัน โดยข้อมูลที่ถูกแสดงในกราฟิกชุดนี้ ถูกเสนอโดย อักษรข้อมูล อักษรตัวเลข และสัญลักษณ์ ได้แก่ ชื่อผู้แข่งขัน(อักษร) , สถานะการเสิร์ฟ(สัญลักษณ์) , แต้มในเกม(สัญลักษณ์) , แต้มในเซต , แต้มในแมทช์ มีการเปลี่ยนแปลงในส่วน ของ แต้มในเกม แต้มในเซต จำนวนเซต และส่วนของสถานะการเสิร์ฟ โดยมีรายละเอียดของการแสดงข้อมูล ดังนี้



ภาพที่ 4.53 ภาพรายละเอียดข้อมูลของกราฟิกกล่องข้อมูลอัตโนมัติรายงานคะแนนระหว่างการเล่น

รายละเอียดการแสดงผลข้อมูลและรูปแบบการปรากฏ

ก) ชื่อผู้แข่งขัน ให้ข้อมูลชื่อผู้แข่งขันในเนื้อหาการแข่งขันในระดับเกมที่กำลังถูกนำเสนอ ถูกจัดวางตำแหน่งโดยการแบ่งสายการแข่งขันในรอบแรก โดยข้อกำหนดของผู้จัดการแข่งขัน และเปลี่ยนแปลงไปตามผลการแข่งขันในแต่ละรอบ

ข) สถานะการเสิร์ฟ ให้ข้อมูลสถานะของการเป็นฝ่ายส่งลูก(serve) ถูกเสนอโดยกราฟิกทรงกลมสีเหลือง มีการเปลี่ยนตำแหน่งตามสถานะของการเป็นฝ่ายส่งลูก ตามกติกาการแข่งขัน ซึ่งกำหนดให้มีการเปลี่ยนฝ่ายเสิร์ฟในแต่ละเกมการแข่งขันของเกมมาตรฐาน หรือในเกมนิโอบเรกที่กำหนดให้มีการเปลี่ยนฝ่ายเสิร์ฟในระดับแต้มเป็นกรณีพิเศษตามกติกาการแข่งขัน

ค) แด้มในเกม , แด้มในเซต , แด้มในแมตช์ ให้ข้อมูลผลคะแนนระดับแด้มในเกม แด้มในเซต และแด้มในแมตช์ เปลี่ยนแปลงตามเนื้อหาเหตุการณ์การแข่งขัน ภายใต้กติกาการนับคะแนนและข้อกำหนดในการจัดการแข่งขัน โดยมีรายละเอียด ดังนี้



แด้มในเกม

แด้มในเซต

แด้มในแมตช์

ภาพที่ 4.54 ภาพรายชื่อผลคะแนนระดับต่างๆ

รายละเอียดของการแสดงผลคะแนน

ก) แด้มในเกม คือ หน่วยเล็กสุดในระบบการนับคะแนนของกีฬาเทนนิส ถูกจัดวางในตำแหน่งขวาสุดของกราฟิกชุดนี้เสมอ มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นได้ใน 3 ลักษณะตามกติกา และข้อกำหนดของการแข่งขัน ได้แก่ ชุดข้อมูลคะแนนมาตรฐาน ชุดข้อมูลคะแนนการตีวิธ และชุดข้อมูลการเล่นในเกมไท-เบรก

1) ชุดข้อมูลของเกมมาตรฐาน คือ การใช้ระบบการนับคะแนนแบบเกมมาตรฐาน ตามกติกาการแข่งขันเทนนิส โดยมีลักษณะการนำเสนอโดยกราฟิก ดังนี้

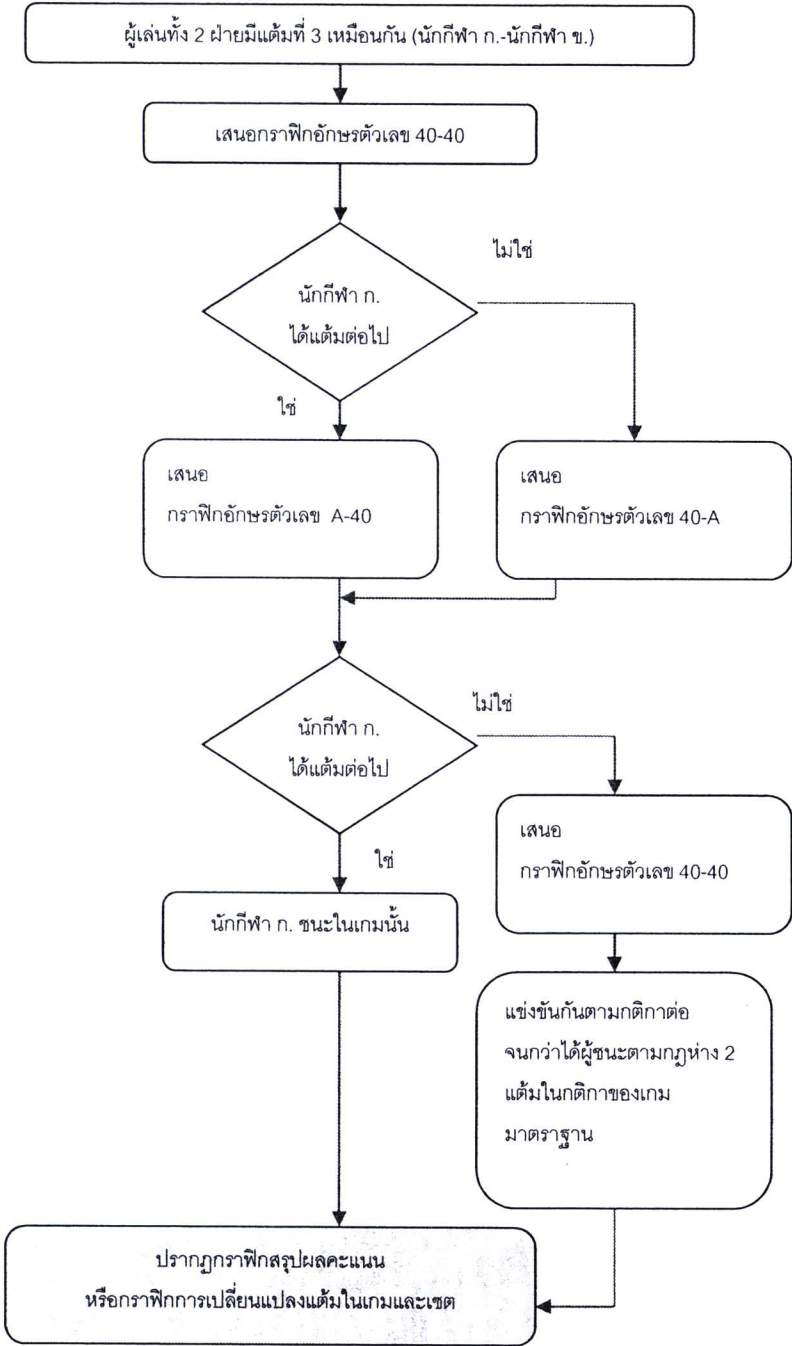
ตารางแสดงลักษณะการนำเสนอแด้มในเกมโดยกราฟิกในระบบการนับคะแนนแบบเกมมาตรฐาน

สถานะของแด้ม	กราฟิกอักษรตัวเลขแด้มในเกมที่กราฟิกนำเสนอ
ไม่มีแด้ม	0
แด้มที่หนึ่ง	15
แด้มที่สอง	30
แด้มที่สาม	40
แด้มที่สี่	การเปลี่ยนแปลงจำนวนเกม และเซต หรือการสรุปผล การแข่งขันของแมตช์
หากผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายมีแด้มที่ชนะ 3 แด้มเหมือนกัน การนับแด้มจะเป็นการตีวิธ(deuce)หรือเป็นการ เล่นแบบต่อแด้ม(advantage)	A

ตารางที่ 4.1 ตารางแสดงลักษณะการนำเสนอแด้มในเกมโดยกราฟิกในระบบการนับคะแนนแบบเกมมาตรฐาน

2) ชุดของการตีวง การเล่นแบบต่อแต้ม(advantage) ในกรณีนี้ที่ผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายมีแต้มที่ 3 เหมือนกัน ซึ่งเสนอโดยกราฟิกอักษรตัวเลข 40-40 ตามกติกา การแข่งขันในเกม มาตราฐาน กำหนดให้เป็นการการนับแต้มแบบตีวง(deuce)หรือการเป็นเล่นแบบต่อแต้ม (advantage) โดยมีลักษณะในการแสดงข้อมูล ดังนี้

แผนภูมิแสดงลักษณะความเปลี่ยนแปลงของกราฟิกแต้มในเกมตามระบบการนับคะแนน แบบตีวง(deuce)หรือการเป็นเล่นแบบต่อแต้ม(advantage)



ภาพที่ 4.55 แผนภูมิแสดงลักษณะความเปลี่ยนแปลงของกราฟิกแต้มในเกมตามระบบการนับคะแนน แบบตีวง(deuce)หรือการเป็นเล่นแบบต่อแต้ม(advantage)

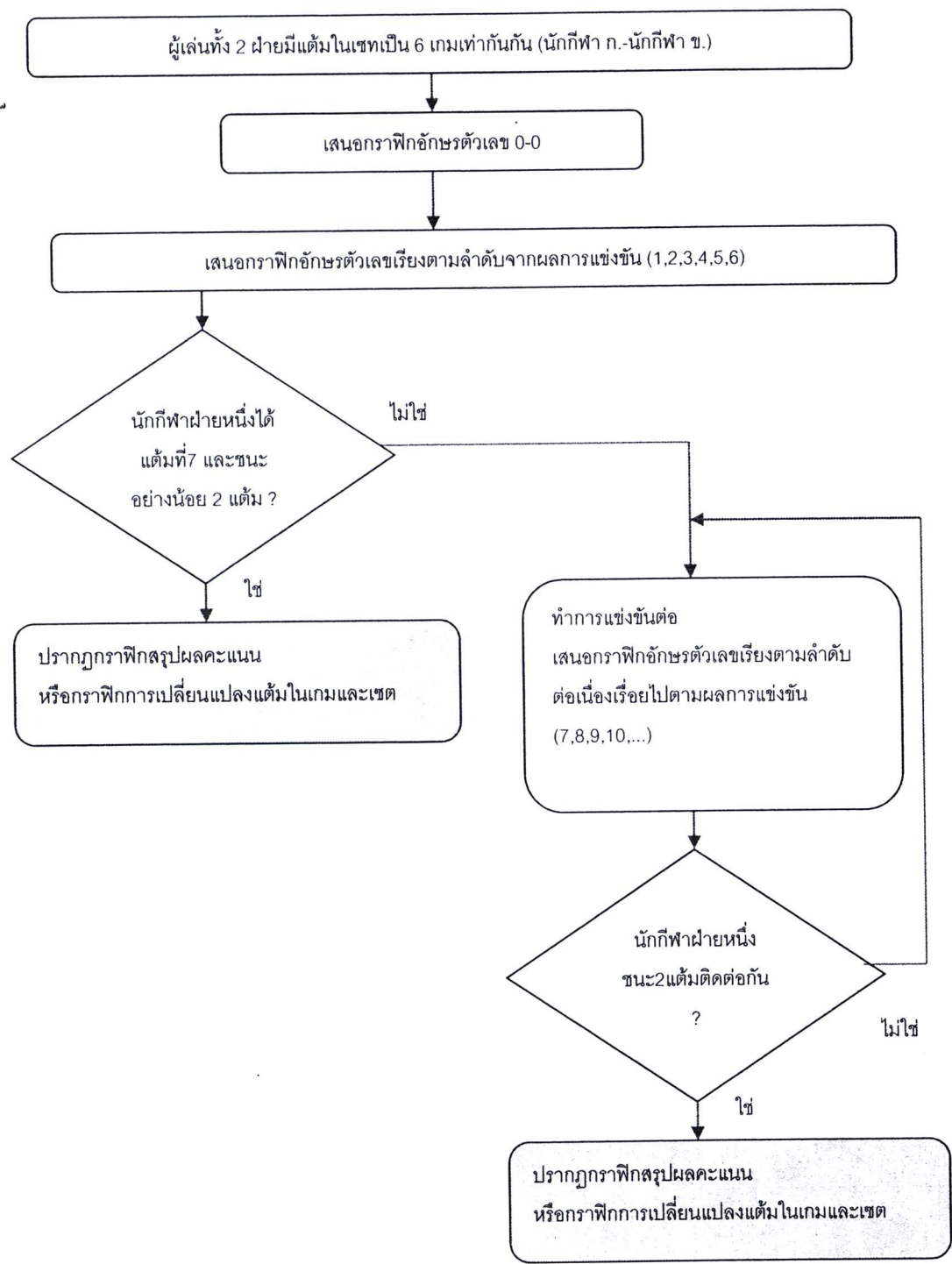
3) ชุดข้อมูลของเกมไท-เบรก หรือการใช้ระบบการนับคะแนนแบบไท-เบรก ซึ่งเป็นระบบการนับคะแนนแบบเรียงตัวเลข โดยระบบการนับคะแนนลักษณะนี้ จะถูกนำมาใช้เมื่อ แต้มในเซตเท่ากันที่ 6-6

ตารางแสดงลักษณะการนำเสนอดั้มในเกมโดยกราฟิกในระบบการนับคะแนนแบบเกมไท-เบรก

สถานะของแต้ม	กราฟิกอักษรตัวเลขแต้มในเกมที่กราฟิกนำเสนอ
ไม่มีแต้ม	0
แต้มที่หนึ่ง	1
แต้มที่สอง	2
แต้มที่สาม	3
แต้มที่สี่	4
แต้มที่ห้า	5
แต้มที่หก	6
แต้มที่เจ็ด	การเปลี่ยนแปลงจำนวนเซตหรือการสรุปผลการแข่งขันของแมตช์ หากได้ผู้ชนะตามกติกาการแข่งขัน โดยกติกาการแข่งขันระบุว่า ผู้เล่นที่ชนะเจ็ดแต้มก่อนจะเป็นผู้ชนะในเกมหรือในเซตนั้น แต่ต้องชนะคู่ต่อสู้อย่างน้อย 2 แต้มด้วย ถ้าแต้มเป็นหกเท่ากันจะต้องต่อเกมออกไปจนกว่าจะมีฝ่ายหนึ่งชนะ 2 แต้มติดต่อกันตลอดเกมไท-เบรก
แข่งขันต่อเนื่อง	กราฟิกเสนอดั้มแบบเรียงลำดับตัวเลขเรื่อยไปจนกว่าจะจบเกมและเซตนั้น
แต้มสุดท้ายของแมตช์การแข่งขัน	การเปลี่ยนแปลงจำนวนเซตหรือการสรุปผลการแข่งขันของแมตช์

ตารางที่ 4.25 ภาพแสดงรายละเอียดเนื้อหาของกราฟิกคัทเอ้าท์ เอนิเมชัน ข้อมูลลำดับการแข่งขัน

แผนภูมิแสดงลักษณะความเปลี่ยนแปลงของกราฟิกแต้มในเกมตามระบบการนับคะแนนแบบไท-เบรก

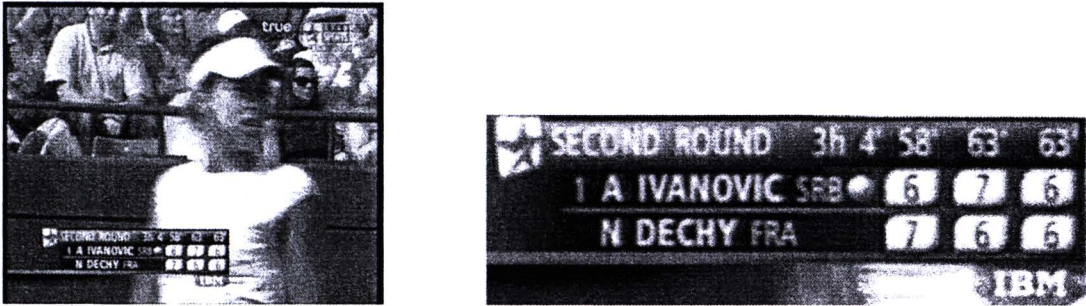


ภาพที่ 4.25 แผนภูมิแสดงลักษณะความเปลี่ยนแปลงของกราฟิกแต้มในเกมตามระบบการนับคะแนนแบบไท-เบรก

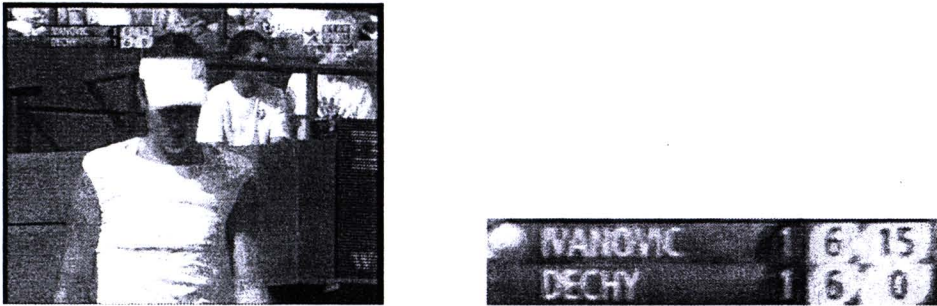
ในกรณี การแข่งขันระหว่าง R Federer-L Hewitt ในเกมไทเบรก เซตที่ 1 รอบสี่ ประเภทชายเดี่ยวผลการแข่งขัน คือ R Federer เป็นผู้ชนะในเกมและเซตที่ 1 นี้ ด้วยผลคะแนน 9-7 ไท-เบรก 7-6 ซึ่งเป็นการชนะด้วยกติกาที่ระบุว่า หากแต้มเป็นหกเท่ากันจะต้องต่อเกมออกไปจนกว่าจะมีฝ่ายหนึ่งชนะ 2 แต้มติดต่อกันตลอดเกมไท-เบรก ซึ่ง R Federer เป็นผู้ชนะไปด้วยคะแนน 9-7 กล่าวคือ จะมีการเสนอข้อมูลตัวเลขต่อไปเรื่อยๆจนกว่าจะสิ้นสุดกาแข่งขัน

นอกจากลักษณะการเปลี่ยนแปลงข้อมูลของกราฟิกในส่วนแต้มในเกมที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ยังมีการเปลี่ยนแปลงของข้อมูลในส่วนนี้ในอีกลักษณะหนึ่ง คือ การใช้ระบบการนับคะแนนแบบเกมมาตรฐาน ที่เสนอด้วยกราฟิกตัวเลข 0, 15, 30 และ 40 แม้ผลคะแนนแต้มในเซตจะเป็น 6-6 เท่ากัน ซึ่งเป็นลักษณะของการเปลี่ยนแปลงข้อมูล ตามข้อกำหนดร่วมกันของผู้จัดการแข่งขันเทนนิสรายการแกรนด์สแลมปี เกี่ยวกับการใช้การแข่งขันในแบบเกมไท-เบรกที่ว่า “ในเซตที่ 5 ของการแข่งขันแบบ ชนะ 3 ใน 5 เซต(ประเภทชาย) และในเซตที่ 3 ของการแข่งขันระบบ 2 ใน 3 เซต (ประเภทหญิง) ไม่ต้องเล่นในระบบไท-เบรก(2006 office grand slam rule book;p.5)”

ดังนั้น จึงเป็นการใช้การแสดงผลข้อมูล ในลักษณะของระบบการนับคะแนนแบบเกมมาตรฐาน(standard game) ดังตัวอย่างการแข่งขันในเกมที่ 13 เซตที่ 3 ของการแข่งขันประเภทหญิงเดี่ยว รอบสอง ระหว่าง Ana Ivanovic กับ Nathalie Dechy



ภาพที่ 4.57 ภาพการแสดงผลลักษณะของแต้มในเซต ของเกมไทเบรก ในการแข่งขัน ประเภทหญิง



ภาพที่ 4.58 ภาพการแสดงผลลักษณะของแต้มในเซต ของเกมไทเบรก ในการแข่งขัน ประเภทหญิง

จากชุดภาพตัวอย่าง คือ การแข่งขันในเซตที่ 3 ของประเภทหญิงเดี่ยวระหว่าง Ana Ivanovic กับ Nathalie Dechy ทั้ง 2 ฝ่ายได้แต้มในเซตเท่ากัน คือ 6-6 ซึ่งตามระเบียบการแข่งขันกำหนดให้ใช้ระบบการนับคะแนนแบบเกมมาตรฐาน(standard game) ใช้ระบบการนับคะแนนตามกติกาข้อ 5(a) ผลคือ Ivanovic เป็นผู้ชนะในเกมนี้ ซึ่งยังต้องแข่งขันกันต่อไปจนกว่าจะมีผู้ชนะตามเงื่อนไข"ห่าง 2 แต้ม" จึงจะเป็นผู้ชนะในเซตที่ 3 และเป็นผู้ชนะในแมตช์นี้

ข) แต้มในเซต มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นได้ใน 2 ลักษณะ ตามกติกาและข้อกำหนดของการแข่งขัน ดังนี้

1) เกมมาตรฐาน คือ การใช้ระบบการนับคะแนนแบบเกมมาตรฐาน ซึ่งตามกติกาการแข่งขันเทนนิส กำหนดให้ผู้แข่งขันฝ่ายที่มีแต้มในเซต 6 เกมก่อน และมีแต้มในเซตห่าง 2 แต้ม คือผู้ชนะในเซตนั้นๆ ดังนั้นการเปลี่ยนแปลงของข้อมูลในส่วนนี้จึงถูกนำเสนอโดยกราฟิก ในลักษณะเรียงลำดับตัวเลข ดังนี้ 0, 1, 2, 3, 4, 5 และ 6 ตามผลการแข่งขันที่เกิดขึ้น

ตารางแสดงลักษณะการนำเสนอแต้มในเกมโดยกราฟิกในระบบการนับคะแนนแบบเกมมาตรฐาน

สถานะของแต้มในเซตของแต่ละฝ่าย	กราฟิกอักษรตัวเลขแต้มในเกมที่กราฟิกนำเสนอ
ไม่มีแต้ม(เกม)	0
แต้มที่หนึ่ง	1
แต้มที่สอง	2
แต้มที่สาม	3
แต้มที่สี่	4
แต้มที่ห้า	5
แต้มที่หก	6
ผู้ที่ได้ 6 เกมก่อนคือผู้ชนะโดยต้องมีแต้มในเซตห่าง 2 แต้ม	
หากไม่เป็นเช่นนั้น ให้ทำการแข่งขันต่อ	5-6 หรือ 6-5
กรณีทั้ง 2 ฝ่ายได้ 6 แต้มเท่ากัน ในกรณีที่ไม่ใช่เซตที่ 3(ในประเภทหญิง)หรือ เซตที่ 5(ในประเภทชาย) ทำการแข่งขันต่อ ด้วยระบบการนับคะแนนแบบไท-เบรก	6-6

สถานะของแต้มในเซตของแต่ละฝ่าย	กราฟิกอักษรตัวเลขแต้มในเกมที่กราฟิกนำเสนอ
ผลการแข่งขันจากการนับคะแนนแบบไท-เบรก	6-7 หรือ 7-6
กรณีทั้ง 2 ฝ่ายได้ 6 แต้มเท่ากัน “ในกรณีที่ เป็นเซตที่ 3(ในประเภทหญิง)หรือ เซตที่ 5(ในประเภทชาย) ทำการแข่งขันต่อ	6-6
(ต่อ)ด้วยระบบการนับคะแนนแบบเกม มาตรฐาน	-
ผลการแข่งขันจากการนับคะแนนแบบเกม มาตรฐาน	เสนอกราฟิกตัวเลขเรียงลำดับ ตามผลการ แข่งขันที่เกิดขึ้น ต่อเนื่องเรื่อยไปจนกว่าจะได้ผู้ ชนะตามกฎระยะห่าง 2 แต้ม เช่น 10-8 , 8-6 เป็นต้น
เกิดผลแพ้-ชนะในเซตนั้นๆ	การเปลี่ยนแปลงจำนวนเกม และเซต หรือการ สรุปผลการแข่งขันของแมตช์

ตารางที่ 4.3 ตารางแสดงลักษณะการนำเสนอแต้มในเกมโดยกราฟิกในระบบการนับคะแนนแบบ
เกมมาตรฐาน

2) เกมไท-เบรก คือ กรณีทั้ง 2 ฝ่ายได้ 6 แต้มเท่ากัน ในกรณีที่ไม่ใช่เซตที่ 3(ในประเภทหญิง)หรือเซตที่ 5(ในประเภทชาย) ทำการแข่งขันต่อด้วยระบบการนับคะแนนแบบไท-เบรก ผลการแข่งขันจากการนับคะแนนแบบไท-เบรก ตามผลการแข่งขันที่เกิดขึ้น เกิดขึ้นได้ 2 ลักษณะเท่านั้น คือ 6-7 และ 7-6 ซึ่งกราฟิกผลคะแนนจะถูกนำเสนอในส่วนของกราฟิกสรุปผลคะแนนท้ายเกมหรือก่อนเกมการแข่งขัน

ค) แต้มในแมตช์ มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นได้ใน 2 ลักษณะตามกติกาและข้อกำหนดของการแข่งขัน ดังนี้

1) ประเภทหญิง ตามกติกาและข้อกำหนดของการจัดการแข่งขัน ซึ่งกำหนดให้การแข่งขันในประเภทหญิง ตัดสินผลแพ้-ชนะกันในระบบ 2 ใน 3 เซต กล่าวคือฝ่ายที่สามารถได้เซตก่อน 2 เซต คือ ผู้ชนะ ดังนั้นการเปลี่ยนแปลงของข้อมูลในส่วนนี้จึงถูกนำเสนอโดยกราฟิก ในลักษณะเรียงลำดับตัวเลข ดังนี้ 0, 1ตามผลการแข่งขันที่เกิดขึ้น

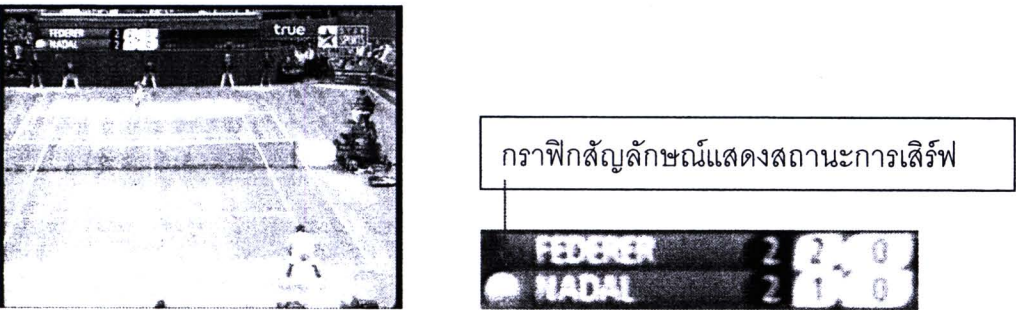
2) ประเภทชาย ตามกติกาและข้อกำหนดของการจัดการแข่งขันการแข่งขัน กำหนดให้การแข่งขันในประเภทชาย ตัดสินผลแพ้-ชนะกันในระบบ 3 ใน 5 เซต กล่าวคือ ฝ่ายที่สามารถได้เซตก่อน 3 เซต คือ ผู้ชนะ ดังนั้นการเปลี่ยนแปลงของข้อมูลในส่วนนี้จึงถูกนำเสนอโดยกราฟิก ในลักษณะเรียงลำดับตัวเลข ดังนี้ 0, 1, 2 ตามผลการแข่งขันที่เกิดขึ้น

ตารางแสดงลักษณะการนำเสนอแต้มในแมทช์โดยกราฟิก

สถานะของแต้มในแมทช์ของแต่ละฝ่าย	กราฟิกอักษรตัวเลขแต้มในเกมที่กราฟิกนำเสนอ
ไม่มีเซต	0 (ประเภทชายและหญิง)
แต้มในแมทช์ที่หนึ่ง	1 (ประเภทชายและหญิง)
แต้มในแมทช์ที่สอง	2(เฉพาะประเภทชาย) ถูกรายงานโดยกราฟิกสรุปผลการแข่งขันต้นเกมและท้ายเกม (เฉพาะประเภทหญิง)
แต้มในแมทช์ที่สาม	ถูกรายงานโดยกราฟิกสรุปผลการแข่งขันต้นเกมและท้ายเกม (เฉพาะประเภทชาย)

ตารางที่ 4.4 ตารางแสดงลักษณะการนำเสนอแต้มในแมทช์โดยกราฟิก

ง) สถานะการเป็นฝ่ายเสิร์ฟ ให้ข้อมูลสถานะของการเป็นฝ่ายส่งลูก(serve) ถูกเสนอโดยกราฟิกทรงกลมสีเหลือง มีการเปลี่ยนตำแหน่งตามสถานะของการเป็นฝ่ายส่งลูก(serve) ตามกติกาการแข่งขัน ซึ่งกำหนดให้มีการเปลี่ยนฝ่ายเสิร์ฟในแต่ละเกมการแข่งขันของเกมมาตรฐาน หรือในเกมไทเรเบรกที่กำหนดให้มีการเปลี่ยนฝ่ายเสิร์ฟในระดับแต้มเป็นกรณีพิเศษตามกติกาการแข่งขัน



ภาพที่ 4.58 กราฟิกแสดงสถานะการเป็นฝ่ายเสิร์ฟ

มีลักษณะการเปลี่ยนแปลงใน 2 ลักษณะ คือ ในระบบการนับคะแนนแบบเกมมาตรฐาน ซึ่งกำหนดให้แต่ละฝ่ายผลัดกันเป็นฝ่ายส่งลูกสลับกันไปในแต่ละเกม และอีกลักษณะหนึ่ง คือ ใน

ระบบการนับคะแนนแบบไท-เบรก ซึ่งกติกากำหนดให้ ผู้มีสิทธิ์เสิร์ฟในเกมก่อนหน้า เป็นฝ่ายส่งลูกก่อน 1 ครั้ง จากนั้นจึงสลับกันเป็นฝ่ายเสิร์ฟฝ่ายละ 2 แต้ม สลับกันไป จนกว่าได้ผู้ชนะในเซตหรือแมตช์นั้นๆ

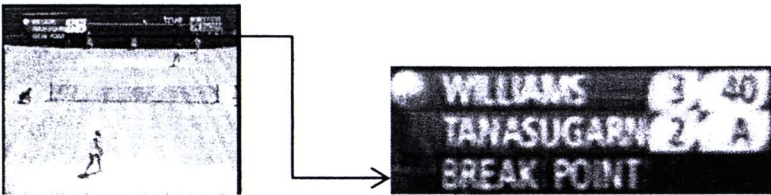
๖ กราฟิกข้อความส่วนขยาย รายงานสถานะของเหตุการณ์การแข่งขัน กราฟิกข้อความส่วนขยาย รายงานสถานะของเหตุการณ์การแข่งขัน คือ กราฟิกที่เป็นส่วนขยายของกราฟิกกล่องข้อมูลอัตโนมัติรายงานคะแนนระหว่างการเล่น ปรากฏขึ้นตามสถานะการณ์ของการแข่งขันในแต่ละการเล่น เพื่อให้ข้อมูลของการเล่นในลูกนั้นๆว่า สถานะในการเล่นลูกนั้นๆอยู่ในสถานะใด เป็นการเล่าเรื่อง(narrative)ด้วยการเสนอข้อมูล เป็นลักษณะของการที่ สารกล่าวถึงสารด้วยข้อมูลขยายเป็นลักษณะของการแสดง poetic function โดยตัวข้อมูล นอกเหนือจากที่ถูกเสนอโดยการออกแบบทางศิลปะ ปรากฏได้กราฟิกคะแนนระหว่างการแข่งขันระดับเกม มีทั้งสิ้น 4 ประเภท ดังนี้

ก) BREAK POINT สถานะของแต้มในเกมของฝ่ายรับอันเกิดจากการเสิร์ฟของฝ่ายรุกหรือฝ่ายเสิร์ฟ หากปรากฏเพียงอักษร"BREAK POINT"แสดงถึงเป็นแต้มที่ได้จากการเสิร์ฟของฝั่งตรงข้ามแต้มที่ 1 แต่ถ้าหากมีตัวเลขจำนวนแสดงร่วมด้านหน้าอักษร เช่น " 2 BREAK POINT" หรือ "3 BREAK POINT" แสดงว่าเป็นแต้มที่ได้จากหยุดเกมเสิร์ฟของฝั่งตรงข้ามแต้มที่ 2 หรือ 3 ต่อเนื่องกัน เป็นการรายงานผลหลังเหตุการณ์

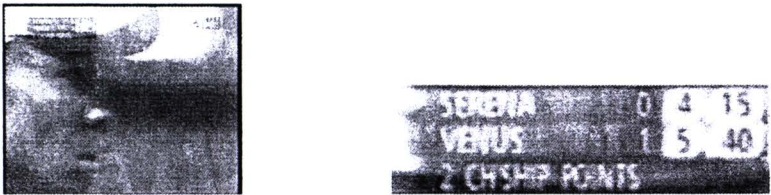
ข) SET POINT คือ สถานะของแต้มในเกม อันอาจจะเกิดจากการเล่นในลูกนั้นๆ เป็นแต้มที่อาจตัดสินผลแพ้-ชนะในเซต(set)นั้นๆ โดยฝ่ายเสิร์ฟ คือ ผู้ได้เปรียบ หากปรากฏเพียงอักษร" SET POINT" แสดงถึงการเล่นแต้มที่อาจตัดสินผลแพ้-ชนะในเซต(set)นั้นๆ โดยฝ่ายเสิร์ฟ คือ ผู้ได้เปรียบครั้งที่ 1 แต่ถ้าหากมีตัวเลขจำนวนแสดงร่วมด้านหน้าอักษร เช่น " 2 SET POINT" หรือ "3 SET POINT" แสดงว่าเป็นการเล่นแต้มที่อาจตัดสินผลแพ้-ชนะในเซต(set)นั้นๆ โดยฝ่ายเสิร์ฟ คือ ผู้ได้เปรียบครั้งที่ 2 หรือ 3 ต่อเนื่องกัน เป็นการให้ข้อมูลก่อนเกิดเหตุการณ์

ค) MATCH POINT คือ สถานะของแต้มในเกม อันอาจจะเกิดจากการเล่นในลูกนั้นๆ เป็นแต้มที่อาจตัดสินผลแพ้-ชนะในแมตช์(match)นั้นๆ โดยฝ่ายเสิร์ฟ คือ ผู้ได้เปรียบ หากปรากฏเพียงอักษร" MATCH POINT"แสดงถึงการเล่นแต้มที่อาจตัดสินผลแพ้-ชนะในแมตช์(match)นั้นๆ โดยฝ่ายเสิร์ฟ คือ ผู้ได้เปรียบครั้งที่ 1 แต่ถ้าหากมีตัวเลขจำนวนแสดงร่วมด้านหน้าอักษร เช่น " 3 MATCH POINT" หรือ "4 MATCH POINT" แสดงว่าเป็นการเล่นแต้มที่อาจตัดสินผลแพ้-ชนะในแมตช์(match)นั้นๆ โดยฝ่ายเสิร์ฟ คือ ผู้ได้เปรียบครั้งที่ 3 หรือ 4 ต่อเนื่องกัน เป็นการให้ข้อมูลก่อนเกิดเหตุการณ์

ง) CH SHIP POINT คือ สถานะของแต้มในเกม อันอาจเกิดจากการเล่นในลูกนั้นๆ เป็นแต้มที่อาจตัดสินผลแพ้-ชนะในรายการแข่งขัน(tournament)นั้นๆ โดยฝ่ายเลิร์ฟ คือ ผู้ได้เปรียบ หากปรากฏเพียงอักษร"CH SHIP POINT" แสดงถึงการเล่นแต้มที่อาจตัดสินผลแพ้-ชนะในรายการแข่งขัน(tournament)นั้นๆ โดยฝ่ายเลิร์ฟ คือ ผู้ได้เปรียบ ครั้งที่ 1 แต่ถ้าหากมีตัวเลขจำนวนแสดงร่วมด้านหน้าอักษร เช่น " 2 CH SHIP POINT" แสดงว่าเป็นการเล่นแต้มที่อาจตัดสินผลแพ้-ชนะในรายการแข่งขัน(tournament)นั้นๆ โดยฝ่ายเลิร์ฟ คือ ผู้ได้เปรียบครั้งที่ 2 ต่อเนื่องกัน เป็นการให้ข้อมูลก่อนเกิดเหตุการณ์ และเกิดขึ้นเฉพาะในการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศเท่านั้น



ภาพที่ 4.59 กราฟิกแสดงข้อมูลสถานการณ์การเล่น ลูก BREAK POINT



ภาพที่ 4.60 กราฟิกแสดงข้อมูลสถานการณ์การเล่นลูก CH SHIP POINT

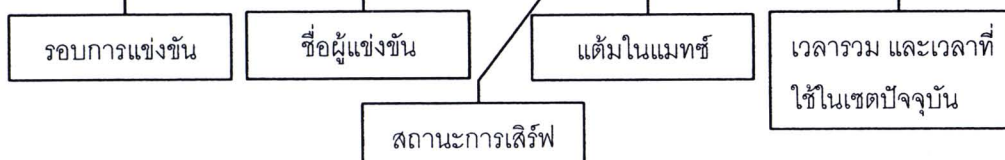
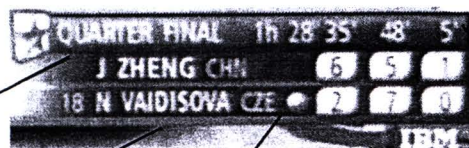
นอกเหนือจากนี้ ยังมีส่วยขยายพิเศษอีกชนิดหนึ่ง ซึ่งถูกใช้ร่วมกับ กราฟิกกล่องข้อมูลอัตโนมัติชุดรายงานผลคะแนนระหว่างการเล่น คือ กราฟิกอักษร RECORDED EARUER ปรากฏคงค้างอยู่เสมอตลอดภาพเหตุการณ์ที่กำลังถูกนำเสนออยู่ซึ่งเป็นภาพเหตุการณ์ที่ถูกบันทึกไว้ก่อนหน้านี้ ไม่ใช่ภาพการแข่งขันสด ณ ตำแหน่งได้กล่องข้อมูลอัตโนมัติชุดรายงานผลคะแนนระหว่างการเล่น หายไปหรือเปลี่ยนแปลงเป็นกราฟิกอักษรอื่น ตามแต่สถานการณ์ของภาพเนื้อหาที่กำลังถูกนำเสนอ (ปรากฏเพียงครั้งเดียวตลอดทัวร์นาเมนต์)



ภาพที่ 4.61 ภาพอักษร RECORDED EARUER ปรากฏร่วมกับเนื้อหาบันทึกการแข่งขัน

15. กราฟีกกล่องข้อมูลอัตโนมัติชุดรายงานแต้มในแมทช์

กราฟีกกล่องข้อมูลอัตโนมัติชุดรายงานแต้มในแมทช์ คือกราฟิกที่แสดงข้อมูล ผลการแข่งขันระดับแมทช์ ปราบกฎ ณ มุม ด้านล่างของจอ ในช่วงก่อน และหลังเนื้อหาการเล่น เป็นการแสดงข้อมูลภาพรวมของเนื้อหาการเล่น และเป็นการรายงานผลแพ้-ชนะของการเล่น



ภาพที่ 4.62 ภาพแสดงรายละเอียดเนื้อหาของกราฟีกกล่องข้อมูลอัตโนมัติชุดรายงานแต้มในแมทช์

เสนอข้อมูล ชื่อผู้แข่งขัน อันดับมีอวาง สัญชาติผู้แข่งขัน สถานะการเสิร์ฟ ผลคะแนนที่กำลังเกิดขึ้น ณ เวลานั้น เวลาที่ทำการแข่งขัน สัญลักษณ์สถานีโทรทัศน์ผู้ถ่ายทอด สัญลักษณ์ผู้สนับสนุนการจัดการแข่งขัน ปราบกฎขึ้นก่อนนำเข้าสู่เนื้อหาของเหตุการณ์การแข่งขันในระดับเกม และหลังจบการแข่งขันในแต่ละเกม แต่ละเซต และแต่ละแมตช์การแข่งขัน

รายละเอียดของการแสดงข้อมูลและรูปแบบการปรากฏ

ก) ข้อมูลรายการแข่งขัน เสนอข้อมูล รอบการแข่งขัน

ข) ข้อมูลผู้แข่งขัน ให้ข้อมูล อันดับมีอวางในทัวร์นาเมนต์ ชื่อผู้แข่งขัน และสัญชาติของผู้แข่งขัน ของเนื้อหาการแข่งขันในระดับเกมที่กำลังจะถูกรายเสนอ ถูกจัดวางตำแหน่งโดยการแบ่งสายการแข่งขันในรอบแรก โดยข้อกำหนดของผู้จัดการแข่งขัน และเปลี่ยนแปลงไปตามผลการแข่งขันในแต่ละรอบระดับแมตช์การแข่งขัน ในส่วนของ แต้มในเซต จำนวนเซต ผลการแข่งขันระดับแมตช์ ระยะเวลาในการทำการแข่งขัน และส่วนของสถานะการเสิร์ฟ

ค) สถานะการเสิร์ฟ ให้ข้อมูลสถานะของการเป็นฝ่ายส่งลูก(serve) ถูกเสนอโดยกราฟิกทรงกลมสี่เหลี่ยม มีการเปลี่ยนตำแหน่งตามสถานะของการเป็นฝ่ายส่งลูก(serve) ตาม

กติกาการแข่งขัน ซึ่งกำหนดให้มีการเปลี่ยนฝ่ายเลิร์ฟในแต่ละเกมการแข่งขันของเกมมาตรฐาน หรือในเกมไท-เบรกที่กำหนดให้มีการเปลี่ยนฝ่ายเลิร์ฟในระดับแต้มเป็นกรณีพิเศษตามกติกาการแข่งขัน

ง) ระยะเวลาในการทำการแข่งขัน ให้ข้อมูลเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน เสนอใน 2 ลักษณะ คือเวลาในแต่ละเซต และเวลารวมทั้งแมตช์การแข่งขัน เมื่อการแข่งขันในแต่ละเซตจบลง ข้อมูลเวลาในส่วนของเวลาในเซต จะหยุดนับเวลาและคงค้างรายงานผล แต่ในส่วนของเวลารวมทั้งแมตช์การแข่งขัน จะยังคงทำการนับเวลาและเสนอต่อเนื่องไปจนกว่าจะสิ้นสุดแมตช์การแข่งขัน

จ) แต้มในเซต ,จำนวนเซต และผลการแข่งขัน ให้ข้อมูลผลคะแนนระดับแต้มในเซต และจำนวนเซต(แต้มในแมตช์) และผลการแข่งขัน เปลี่ยนแปลงตามเนื้อหาเหตุการณ์การแข่งขัน ภายใต้กติกาการนับคะแนนและข้อกำหนดในการจัดการแข่งขัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) แต้มในเซต ให้ข้อมูลเรียงลำดับตัวเลขตามผลคะแนนแต้มในเซตที่เกิดขึ้น เมื่อจบเซตข้อมูลจะคงค้างผลคะแนนและเริ่มนับคะแนนใหม่ในเซตต่อไป

2) แต้มในแมตช์ ให้ข้อมูลโดยอักษรตัวเลขแต้มในเซตของผู้แข่งขันแต่ละฝ่ายแสดงผลการแข่งขันระดับเซตโดยอ้างอิงจากกฎ กติกา และข้อกำหนดในการจัดการแข่งขัน โดยข้อมูลดังกล่าวจะถูกเสนอเรียงตามผลของจำนวนเซตที่เกิดขึ้น การเปลี่ยนแปลงและรายงานตามผลการแข่งขันที่เกิดขึ้นภายใต้กรอบของกติกาการแข่งขัน ซึ่งกำหนดให้ทำการแข่งขันโดยระบบ 3 ใน 5 เซตในประเภทชาย และ 2 ใน 3 เซตในประเภทหญิง โดยข้อมูลจะถูกเสนอเรียงตามผลของจำนวนเซตที่เกิดขึ้น จากซ้ายไปขวา

3) การรายงานผลแพ้ชนะ ให้ข้อมูลโดยใช้ความชัดเจนของข้อมูล โดยข้อมูลของฝ่ายที่ชนะจะแสดงความชัดเจนดั้งเดิม แต่ในส่วนของฝ่ายที่แพ้ข้อมูลจะถูกเสนอด้วยสีเทา แสดงการหมดสถานะในทัวร์นาเมนต์การแข่งขัน



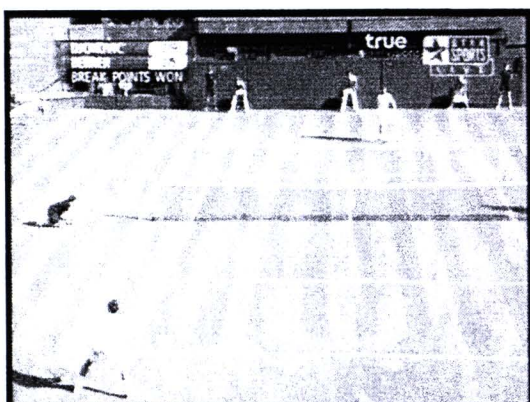
ภาพที่ 4.63 ภาพการแสดงผลคะแนนการแข่งขัน โดยใช้ความชัดเจนของข้อมูล

จ.สถานะการเป็นฝ่ายเสิร์ฟ ให้ข้อมูลสถานะของการเป็นฝ่ายส่งลูก(serve) ถูกเสนอโดยกราฟิกทรงกลมสี่เหลี่ยม มีการเปลี่ยนตำแหน่งตามสถานะของการเป็นฝ่ายส่งลูก(serve) ตามกติกาการแข่งขัน ซึ่งกำหนดให้มีการเปลี่ยนฝ่ายเสิร์ฟในแต่ละเกมการแข่งขันของเกมมาตรฐาน หรือในเกมไทเรเบรกที่กำหนดให้มีการเปลี่ยนฝ่ายเสิร์ฟในระดับแต้มเป็นกรณีพิเศษตามกติกาการแข่งขัน

16. กราฟิกกล่องข้อมูลอัตโนมัติ สถิติที่เกิดขึ้นระหว่างการแข่งขัน

กราฟิกกล่องข้อมูลอัตโนมัติ สถิติที่เกิดขึ้นระหว่างการแข่งขัน คือ กราฟิกที่แสดง ข้อมูลสถิติระหว่างเนื้อหาลงเล่น เป็นกราฟิกที่มีลักษณะการปรากฏเฉพาะตัวพบทั้งปรากฏพร้อมกับเนื้อหาลงเล่น และไม่ปรากฏร่วม แต่เป็นเนื้อหาย่อยเฉพาะโดยตัวเอง (แต่ยังอยู่ในตัวบทของการเล่น) ขึ้นกับสถานการณ์การแข่งขัน แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

ก) ชุด break point won คือ สถิติของการได้แต้มจากหยุดการเสิร์ฟของฝ่ายตรงข้ามได้ ถูกนำเสนอในลักษณะปริมาณที่ทำได้จากโอกาสที่สามารถทำได้ นำเสนอข้อมูลเปรียบเทียบระหว่างผู้แข่งขันทั้ง 2 ฝ่าย

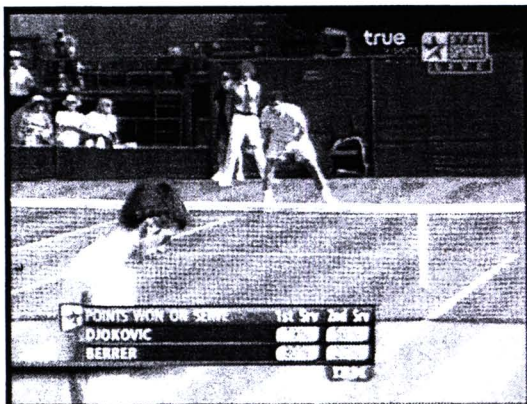


เปรียบเทียบ จำนวนของการได้แต้มจากการหยุดการเสิร์ฟของฝ่ายตรงข้าม ที่ทำได้ /โอกาสที่ได้ทำ

DJOKOVIC	29
BENNET	25
BREAK POINTS WON	

ภาพที่ 4.64 กราฟิกกล่องข้อมูลอัตโนมัติ สถิติที่เกิดขึ้นระหว่างการแข่งขัน

ข) ชุด point won on serve คือ สถิติของการได้แต้มจากการเสิร์ฟของตนเอง ถูกนำเสนอในลักษณะร้อยละ(%)แบ่งออกเป็นจากการเสิร์ฟครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 นำเสนอข้อมูลเปรียบเทียบระหว่างผู้แข่งขันทั้ง 2 ฝ่าย



เปรียบเทียบ อัตราส่วนร้อยละ(%)ของการได้แต้มจากการเสิร์ฟในการเสิร์ฟครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2

POINTS WON ON SERVE	1st Srv	2nd Srv
DJOKOVIC	60%	50%
BERRER	50%	20%

ภาพที่ 4.65 กราฟิกกล่องข้อมูลอัตโนมัติ ชุด point won on serve

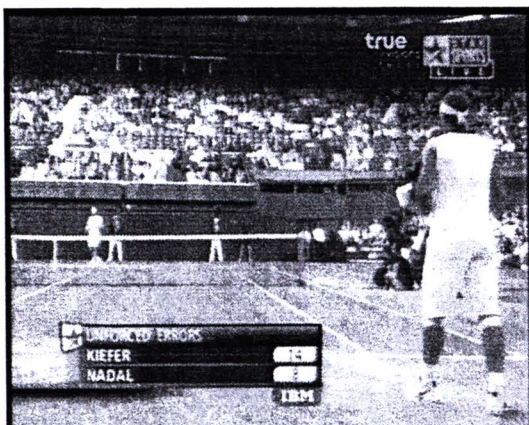
ค) ชุด unforced errors คือ สถิติของการเล่นที่ผิดพลาดในจังหวะที่ไม่น่าผิดพลาดของผู้แข่งขัน ถูกนำเสนอในลักษณะจำนวนครั้ง นำเสนอข้อมูลเปรียบเทียบระหว่างผู้แข่งขันทั้ง 2 ฝ่าย มีการนำเสนอใน 2 ลักษณะ คือ 1) ปราบกฎ ณ ตำแหน่งของการปรากฏคะแนนระหว่างการแข่งขัน และ 2) ปราบกฎ ณ ตำแหน่งของการสรุปคะแนนรวม



เปรียบเทียบ จำนวนครั้งที่ผิดพลาดของการเล่นในจังหวะที่ไม่น่าผิดพลาดของผู้แข่งขัน ณ ตำแหน่งของการปรากฏคะแนนระหว่างการแข่งขัน

FEDERER	6
ANIC	12
UNFORCED ERRORS	

ภาพที่ 4.66 กราฟิกกล่องข้อมูลอัตโนมัติ ชุด unforced errors (กล่องเล็ก)

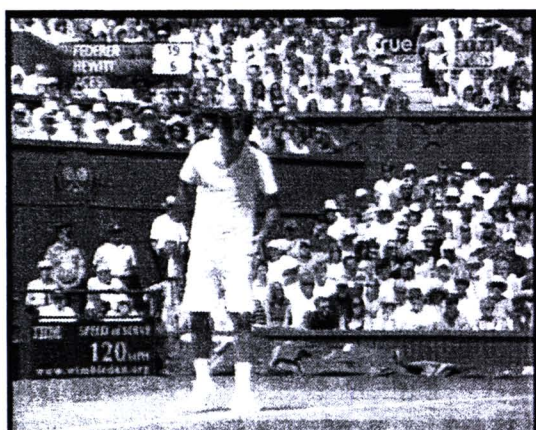


เปรียบเทียบ จำนวนครั้งที่ผิดพลาดของการเล่นในจังหวะที่ไม่น่าผิดพลาดของผู้แข่งขัน ณ ตำแหน่งของการสรุปคะแนนรวม

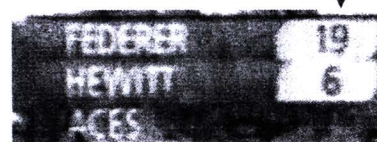
UNFORCED ERRORS	
KIEFER	14
NADAL	8

ภาพที่ 4.67 กราฟิกกล่องข้อมูลอัตโนมัติ ชุด unforced errors (รายงาน)

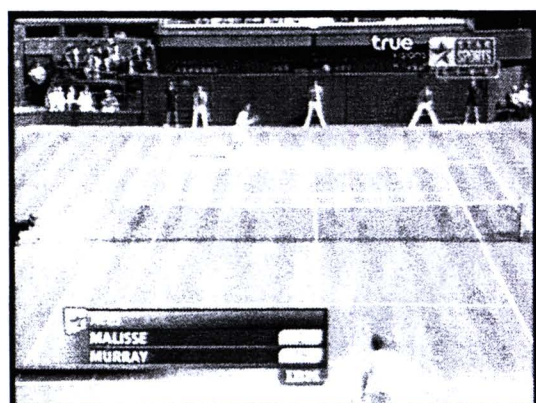
ง) ชุด ACES คือ สถิติของการได้แต้มจากการเสิร์ฟที่ผู้รับไม่สามารถตีถูกลูกได้เลย ถูกนำเสนอในลักษณะจำนวนครั้ง มีการนำเสนอข้อมูลทั้งในลักษณะการเปรียบเทียบระหว่างผู้แข่งขันทั้ง 2 ฝ่าย การเปรียบเทียบถูกนำเสนอใน 2 ลักษณะ คือ 1. ปราบกฎ ณ ตำแหน่งของการปราบกฎคะแนนระหว่างการแข่งขัน และ 2. ปราบกฎ ณ ตำแหน่งของการสรุปคะแนนรวม และสุดท้ายคือการนำเสนอข้อมูลเดียวไม่เปรียบเทียบ(เฉพาะบุคคลเดียว)



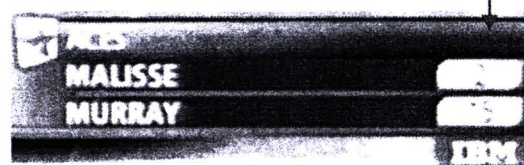
เปรียบเทียบ ณ ตำแหน่งของ
การปราบกฎคะแนนระหว่าง
การแข่งขัน โดยจำนวนที่ทำได้



ภาพที่ 4.68 กราฟิกกล่องข้อมูลอัตโนมัติ ชุด ACES (กล่องเล็ก)

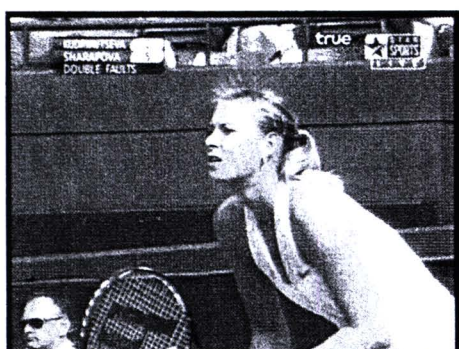


เปรียบเทียบ ณ ตำแหน่งของ
การสรุปคะแนนรวม โดย
จำนวนที่ทำได้



ภาพที่ 4.69 กราฟิกกล่องข้อมูลอัตโนมัติ ชุด ACES (รายงาน)

จ) ชุด double faults คือ สถิติของการเสียแต้มจากการเสิร์ฟเสีย 2 ครั้งติดต่อกัน ถูกนำเสนอในลักษณะจำนวนครั้ง มีการนำเสนอข้อมูลทั้งในลักษณะการเปรียบเทียบระหว่างผู้แข่งขันทั้ง 2 ฝ่าย การเปรียบเทียบถูกนำเสนอใน 2 ลักษณะ คือ 1) ปราบกฎ ณ ตำแหน่งของการปราบกฎคะแนนระหว่างการแข่งขัน และ 2)ปราบกฎ ณ ตำแหน่งของการสรุปคะแนนรวมและสุดท้ายคือการนำเสนอข้อมูลเดียวไม่เปรียบเทียบ(เฉพาะบุคคลเดียว)



เปรียบเทียบ ณ ตำแหน่งของ
การปรากฏคะแนนระหว่าง
การแข่งขัน โดยจำนวนที่ทำได้

DEMENTIEVA	2
SHARAPOVA	5
DOUBLE FAULTS	

ภาพที่ 4.25 ภาพแสดงรายละเอียดเนื้อหาของกราฟิกคัทเอ้าท์ เอนิเมชัน ข้อมูลลำดับการแข่งขัน



ข้อมูลเดี่ยว ณ ตำแหน่งของ
การสรุปคะแนนรวม โดย
จำนวนที่ทำได้

DOUBLE FAULTS	
HRBATY	4
IBM	

ภาพที่ 4.25 ภาพแสดงรายละเอียดเนื้อหาของกราฟิกคัทเอ้าท์ เอนิเมชัน ข้อมูลลำดับการแข่งขัน

๑) ชุด first serves in คือ สถิติของการเสิร์ฟลงในฝั่งตรงข้ามโดยการเสิร์ฟลูกแรก ถูกนำเสนอในลักษณะอัตราส่วนร้อยละ(%) มีการนำเสนอข้อมูลเปรียบเทียบระหว่างผู้แข่งขันทั้ง 2 ฝ่าย การเปรียบเทียบถูกนำเสนอใน 2 ลักษณะ คือ 1. ปรากฏ ณ ตำแหน่งของการปรากฏคะแนนระหว่างการแข่งขัน และ 2. ปรากฏ ณ ตำแหน่งของการสรุปคะแนนรวม



เปรียบเทียบ ณ ตำแหน่งของการปรากฏ
คะแนนระหว่างการแข่งขัน โดยอัตราส่วน
ร้อยละ(%)

FEDERER	68%
ANIC	53%
FIRST SERVES IN	

ภาพที่ 4.25 ภาพแสดงรายละเอียดเนื้อหาของกราฟิกคัทเอ้าท์ เอนิเมชัน ข้อมูลลำดับการแข่งขัน

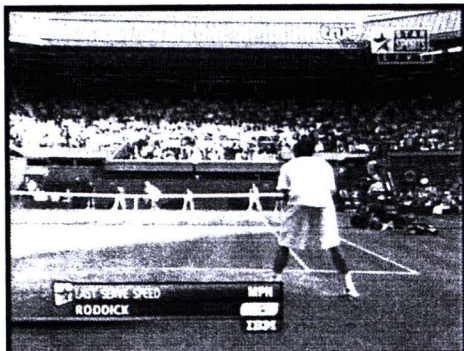


เปรียบเทียบ ณ ตำแหน่งของการสรุป
คะแนนรวม โดยอัตราส่วนร้อยละ(%)



ภาพที่ 4.25 ภาพแสดงรายละเอียดเนื้อหาของกราฟิกคัทเอ้าท์ เอนิเมชัน ข้อมูลลำดับการแข่งขัน

ข) ชุด last serve speed คือ สถิติความเร็วของลูกจากการเสิร์ฟครั้งสุดท้ายสุด ถูก
นำเสนอในลักษณะ อัตราความเร็ว ไมล์ต่อชั่วโมง (MPH) นำเสนอเป็นข้อมูลเดียว

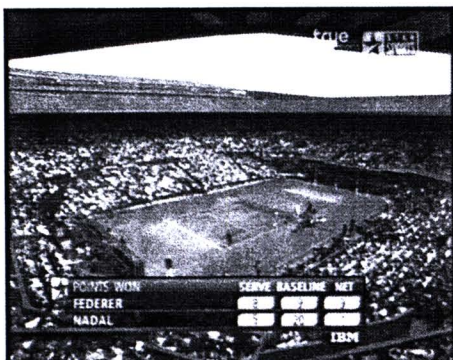


ความเร็วของลูกจากการเสิร์ฟ
ครั้งสุดท้ายสุด อัตราความเร็ว ไมล์
ต่อชั่วโมง (MPH)

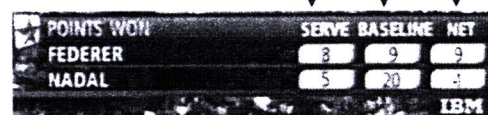


ภาพที่ 4.25 ภาพแสดงรายละเอียดเนื้อหาของกราฟิกคัทเอ้าท์ เอนิเมชัน ข้อมูลลำดับการแข่งขัน

ข) ชุด point won คือ สถิติของการได้แต้มจากการเล่นในลักษณะต่างๆ โดยแบ่ง
ลักษณะการได้แต้มจากการเล่น เป็น 3 ลักษณะ คือ 1)การได้แต้มจากการเสิร์ฟ 2)การได้แต้มจาก
การเล่นท้ายคอร์ต (baseline) 3)การได้แต้มจากการเล่นหน้าเน็ต(net) นำเสนอในลักษณะการเป
รียบเทียบระหว่างผู้แข่งขันทั้ง 2 ฝ่าย

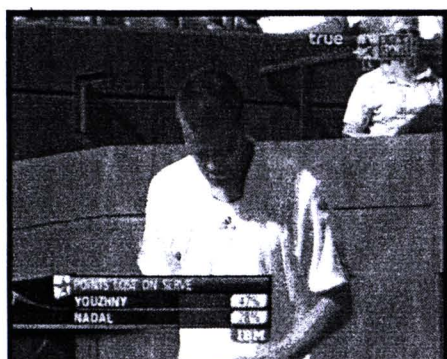


เปรียบเทียบ การได้แต้มจากการเล่นในลักษณะ
ต่างๆ 1)การเสิร์ฟ 2)การเล่นท้ายคอร์ต 3.การ
เล่นหน้าเน็ต(net)



ภาพที่ 4.25 ภาพแสดงรายละเอียดเนื้อหาของกราฟิกคัทเอ้าท์ เอนิเมชัน ข้อมูลลำดับการแข่งขัน

ณ) ชุด points lost on serve คือ สถิติของการเสียแต้มจากการเสิร์ฟถูกนำเสนอนในลักษณะอัตราส่วนร้อยละ(%) มีการนำเสนอข้อมูลเปรียบเทียบระหว่างผู้แข่งขันทั้ง 2 ฝ่าย



เปรียบเทียบ และนำเสนอในลักษณะอัตราส่วนร้อยละ(%)

POINTS LOST ON SERVE	
YOUZHNY	47%
NADAL	28%
IBM	

ภาพที่ 4.76 กราฟิกกล่องข้อมูลอัตโนมัติ ชุด points lost on serve (รายงาน)

ญ) ชุด return winners คือ สถิติของการได้แต้มจากสวนกลับหรือรับลูกเสิร์ฟของอีกฝ่ายหนึ่งได้ นำเสนอนในลักษณะของจำนวนครั้ง มีการนำเสนอข้อมูลเปรียบเทียบระหว่างผู้แข่งขันทั้ง 2 ฝ่าย

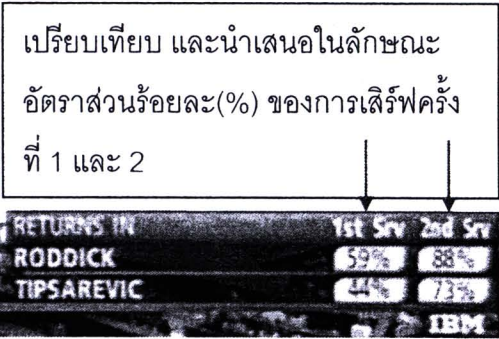


เปรียบเทียบ และนำเสนอในลักษณะจำนวนครั้ง

RODDICK	0
SCHWANK	2
RETURN WINNERS	

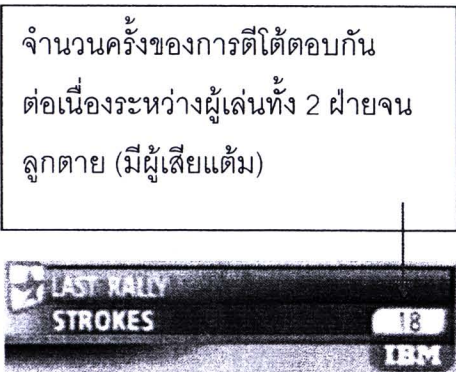
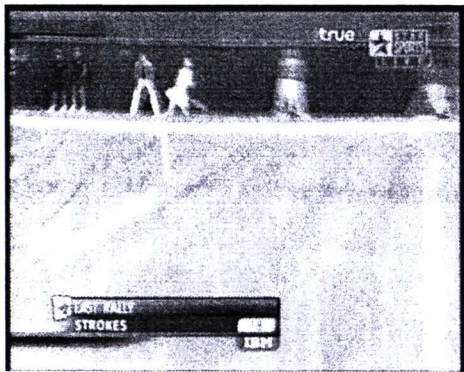
ภาพที่ 4.77 กราฟิกกล่องข้อมูลอัตโนมัติ ชุด return winners (กล่องเล็ก)

ฎ) ชุด returns in คือ สถิติของการรับลูกเสิร์ฟของอีกฝ่ายหนึ่ง แล้วลูกลงในแดนฝั่งตรงข้ามโดยตนเองไม่เสียแต้ม โดยแบ่งข้อมูลออกเป็น การเสิร์ฟครั้งที่ 1 และการเสิร์ฟครั้งที่ 2 นำเสนอนในลักษณะอัตราส่วนร้อยละ(%) มีการนำเสนอข้อมูลเปรียบเทียบระหว่างผู้แข่งขันทั้ง 2 ฝ่าย



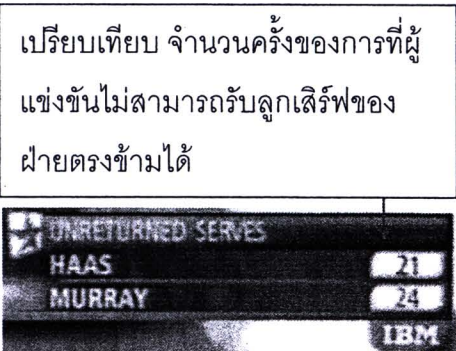
ภาพที่ 4.77 กราฟิกกล่องข้อมูลอัตโนมัติ ชุด return winners (รายงาน)

ฎ) ชุด last rally (strokes) คือ สถิติของการตีโต้ตอบกันต่อเนื่องระหว่างผู้เล่นทั้ง 2 ฝ่ายที่เกิดขึ้นภายในแต้มเดียว นำเสนอในลักษณะจำนวนครั้งที่มีการตีลูกตอบโต้กันจนกว่าลูกจะตาย (มีผู้เสียแต้ม)



ภาพที่ 4.78 กราฟิกกล่องข้อมูลอัตโนมัติ ชุด last rally (strokes) (รายงาน)

ฐ) ชุด unreturned serves คือ สถิติที่เกิดจากการไม่สามารถรับลูกเสิร์ฟของฝ่ายตรงข้ามได้ นับหน่วยเป็นจำนวนครั้ง และมีการนำเสนอการเปรียบเทียบของข้อมูล



ภาพที่ 4.79 กราฟิกกล่องข้อมูลอัตโนมัติ ชุด unreturned serves (รายงาน)

สรุปผลกราฟิกในรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันเทนนิส

ลักษณะในการสื่อความหมายโดยกราฟิกในรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬาเทนนิส รายการ
วิมเบิลดัน 2008

กราฟิกที่ถูกแสดงในรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬาเทนนิส มีลักษณะในการสื่อความหมายในตัวเนื้อหาของรายการถ่ายทอดสด 3 ระดับ คือ 1) สื่อความหมายในระดับรายการโทรทัศน์ 2) สื่อความหมายในระดับรายการแข่งขัน(championship) 3) สื่อความหมายในระดับการเล่น(play) โดยเป็นการแสดงออกของสาร ผ่าน ตัวอักษร ตัวเลข ข้อความ ชุดข้อความ สัญลักษณ์อักษร สัญลักษณ์ตัวเลข ภาพวาด สี ลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวกราฟิก และชุดสัญลักษณ์พิเศษซึ่งเชื่อมโยงกับกติกาการแข่งขัน ถูกเสนอโดยการผสมผสานกันในหลายลักษณะเพื่อการสื่อความหมายของตัวบทหลัก และตัวบทย่อยของเนื้อหา ณ เวลานั้น

ถูกเสนอในลักษณะ แถบข้อมูล กล่องข้อมูล กราฟสถิติ แผนภูมิ รูปภาพ ตาราง กล่องข้อมูลอัตโนมัติ(automating data information) กราฟิกแอนิเมชัน และการผสมผสานกันของเทคนิคต่างๆ

โดยข้อมูลที่ถูกเสนอโดยกราฟิกในการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬาเทนนิส ได้แก่ ข้อมูลผู้ผลิตผู้เผยแพร่ ข้อมูลรายละเอียดของการแข่งขันกีฬา ข้อมูลประชาสัมพันธ์ และข้อมูลเนื้อหาเฉพาะอื่นๆ โดยมีลักษณะของการสื่อความหมายและการแสดงบทบาทหน้าที่ที่แตกต่างกันไปตามสถานการณ์

สรุปข้อมูล ลักษณะ และการใช้งานของกราฟิกในรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬาทางโทรทัศน์

1. กราฟิกโลโก้มุมจอสถานีโทรทัศน์ พบใน 2 ลักษณะ ได้แก่ สถานีโทรทัศน์ทรูวิชั่นส์(True visions และสถานีโทรทัศน์สตาร์สปอร์ต (Star sports) เป็นลักษณะของการให้ข้อมูลผู้ผลิตผู้ถ่ายทอด

2. กราฟิกแถบข้อมูลขนาดเล็ก อธิบายภาพ โดยเนื้อหาข้อความ หรือข้อมูล ที่ถูกเสนอในกราฟิกประเภทนี้ ได้แก่

ก) ข้อมูลบุคคล

1) ข้อมูลนักกีฬา

ก) สถานะที่ได้ก่อนเริ่มรายการแข่งขัน

ข)สถานะที่เกิดจากการแข่งขัน

ค)สถานะการแข่งขันในอนาคต

ง)สถิติผลคะแนน

2)ไม่ใช่ นักกีฬา

พิเศษในกราฟิกรายชื่อผู้บรรยายการแข่งขัน เป็นการแสดงสถานะแล้วจึงตามด้วยกลุ่มของรายชื่อ

ข) ข้อมูลสถานที่

ค) ข้อมูลประชาสัมพันธ์

1) ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์การแข่งขันโดยตรง คือ ข้อมูลประชาสัมพันธ์เนื้อหาของรายการแข่งขัน ชื่อรายการแข่งขัน รอบการแข่งขัน คู่แข่งขัน และข้อความประชาสัมพันธ์ "coming up"

2) ข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์การแข่งขันโดยตรง ข้อมูลผู้สนับสนุนการถ่ายทอดสดการแข่งขัน(การบินไทย), ข้อมูลลิขสิทธิ์การเผยแพร่, ข้อมูลที่อยู่ อีเมลล์ ACE@ESPNSTAR.COM, ข้อมูลเว็บไซต์ WIMBLEDOON@ESPNSTAR.COM

ง) ข้อมูลเหตุการณ์

1)เหตุการณ์ทั่วไป คือ เหตุการณ์การแข่งขันที่เกิดขึ้นประจำวัน

2)เหตุการณ์พิเศษ คือ เหตุการณ์ ที่เกิดขึ้นโดยไม่ได้คาดหมายในดับทภาพกว้างของเหตุการณ์การแข่งขัน

จ) ข้อมูลผลการแข่งขัน

ฉ) ข้อมูลสถิติ

1)สถิติที่ถูกแสดงอันเนื่องจากเหตุการณ์

(ก) สถิติ tiebreak record

(ข) สถิติ comeback from 0-2 down

2)สถิติที่ถูกแสดงตามปกติในโครงสร้างของเนื้อหารายการ

3. กราฟิกแถบข้อมูล ขนาดใหญ่

ก) ชุดข้อความเนื้อหาเฉพาะ

ข) ข้อมูลลำดับการแข่งขัน (ประจำวัน, ประจำสนาม)

ค) ข้อมูลสถิติ

(1) สถิติ head to head บนแถบข้อมูล ขนาดใหญ่

(2) สถิติการเล่น(ระดับเซต, ระดับแมทช์)

(3) สถิติระหว่างการเล่น (เสนอข้อมูลโดยแผนภูมิภาพ)

ง) ข้อมูลผลการแข่งขัน (โดยแผนผังการจัดการแข่งขัน)

4. กราฟิกกล่องข้อมูล บุคคล

ก) ข้อมูลบุคคลและข้อมูลสถิติ(ก่อนรายการแข่งขัน)ของผู้แข่งขัน

รายละเอียดของข้อมูล

- 1) ข้อมูลบุคคล
- 2) สถิติในการแข่งขันรายการ Grand Slam ทั้ง 4 รายการ
- 3) สถิติในการแข่งขันอาชีพ(หน่วยเป็นจำนวนแมตช์)

ข) ข้อมูลสถิติฟอร์มการเล่นของผู้แข่งขันในรายการแข่งขัน

รายละเอียดของข้อมูล

- 1) ข้อมูลบุคคลเบื้องต้น ประกอบด้วย อันดับมือวาง ชื่อ สัญชาติ หัวเรื่องของกราฟิก
- 2) ข้อมูลสถิติผลการแข่งขันในทัวร์นาเมนต์ ประกอบด้วย รอบการแข่งขัน ชื่อคู่แข่งขันในรอบต่างๆ และผลคะแนนแพ้-ชนะของการแข่งขันในรอบต่างๆ ที่ผ่านมา

5. กราฟิกแถบเอนิเมชัน

ก) ประชาสัมพันธ์สถานีโทรทัศน์ เสนอข้อมูลประชาสัมพันธ์ 17 ปี ช่องสตาร์ สปอต

ข) ประชาสัมพันธ์เนื้อหารายการของทางสถานี

- 1) เนื้อหาเกี่ยวข้องกับรายการแข่งขันเทนนิสวิมเบิลดัน 2008

(ก) ประชาสัมพันธ์รายการ ACE

(ข) การแข่งขันเทนนิสรายการ Commonwealth bank tennis classic

- 2) เนื้อหาไม่เกี่ยวข้องกับรายการแข่งขันเทนนิสวิมเบิลดัน

ค) ประชาสัมพันธ์เนื้อหาของรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันเทนนิสวิมเบิลดัน 2008

6. กราฟิกไตเติ้ลเอนิเมชัน

ก) ไตเติ้ลเปิดรายการ

ข) ไตเติ้ลช่วงย่อย

ค) ไตเติ้ลของเนื้อหาสถิติการแข่งขัน

(1)แบบข้อมูลสนามแข่งขัน

(2)แบบข้อมูลรอบการแข่งขัน

7. กราฟิกทรานซิสชัน 3 มิติ (โลโก้รายการแข่งขันเทนนิสรายการ Wimbledon)
พบใน 2 ลักษณะ คือ โปร่งใส และแบบทึบแสง

8. กราฟิกภาพข่าวจากหนังสือพิมพ์ (clipping)

9. กราฟิกเอนิเมชัน ข้อมูลแมตช์การแข่งขัน

ก) ข้อมูลลำดับการแข่งขัน(Order of play)

ข) ข้อมูลประชาสัมพันธ์การแข่งขันประจำคอร์ท COMING on court

10. กล่องข้อมูลแถบข้อความ ตัววิ่ง

ก) ตัววิ่งประชาสัมพันธ์การแข่งขันประจำวัน COMING UP TODAY

ข) ตัววิ่งรายงานเหตุการณ์

11. กราฟิกกล่องข้อมูลร่วม (รายละเอียดอากาศ)

12. ชุดกราฟิก การอธิบายและวิเคราะห์การเล่น(play)

ก)แถบกราฟิกอักษรข้อความกำกับภาพ

ข)ชุดกราฟิกผสม ในเนื้อหาอธิบาย และวิเคราะห์การเล่น พบในหลายลักษณะ

1)เนื้อหาวิเคราะห์การเสิร์ฟ

2)เนื้อหาวิเคราะห์การเสิร์ฟ (first serves point)

3)ชุดวิเคราะห์การเสิร์ฟ (power generation)

4) เนื้อหาวิเคราะห์การตีลูกในแต่ละท่าทาง (stroke)

5)ชุดวิเคราะห์อุปกรณ์

13. เอนิเมชัน แบบจำลอง 3 มิติ

ก)ข้อมูลเนื้อหาพิเศษ

ข) ข้อมูลสนามแข่งขันซึ่งถูกใช้เป็นส่วนค้นเนื้อหา

ค) ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาเหตุการณ์การแข่งขัน แบ่งออกเป็น 3 ประเภท

(1) เกี่ยวข้องโดยตรงในการเป็นตัวกติกา

(2) กราฟิกชุดขยายความเข้าใจการแข่งขัน

(3) ชุดข้อมูลสถิติ first serves point

14. กราฟิกกล่องข้อมูลอัตโนมัติรายงานคะแนนระหว่างการเล่น

ก). กราฟิกของการแข่งขันเกมที่ 1 เซตที่ 1

ข). กราฟิกของการแข่งขัน เกม 2 เซตที่ 1 จนถึงเซตที่ 1 (มีจำนวนเกม) แบ่งส่วนของการแสดงข้อมูล

ค). กราฟิกของการแข่งขัน เกมที่ 1 เซตที่ 2 จนถึงแมทช์การแข่งขัน (มีจำนวนเซต) เสนอบนแถบดำ

รายละเอียดการแสดงผลข้อมูลและรูปแบบการปรากฏ

ก) ชื่อผู้แข่งขัน ให้ข้อมูลชื่อผู้แข่งขัน

ข) สถานะการเสิร์ฟ

ค) แต้มในเกม , แต้มในเซต , แต้มในแมตช์

รายละเอียดของการแสดงผลคะแนน

ก) แต้มในเกม

1) ชุดข้อมูลของเกมมาตรฐาน

2) ชุดของการตีวชิ

ข) แต้มในเซต

1) เกมมาตรฐาน

2) เกมไท-เบรก

ค) แต้มในแมตช์

1) ประเภทหญิง

2) ประเภทชาย

ง) สถานะการเป็นฝ่ายเสิร์ฟ

กราฟิกข้อความส่วนขยาย รายงานสถานะของเหตุการณ์การแข่งขัน

ก) BREAK POINT

ข) SET POINT

ค) MATCH POINT

ง) CH SHIP POINT

15. กราฟิกกล่องข้อมูลอัตโนมัติชุดรายงานแต้มในแมตช์

รายละเอียดของการแสดงข้อมูลและรูปแบบการปรากฏ

ก) ข้อมูลรายการแข่งขัน เสนอข้อมูล รอบการแข่งขัน

ข) ข้อมูลผู้แข่งขัน ให้ข้อมูล อันดับมีอวางในทัวร์นาเมนต์ ชื่อผู้แข่งขัน และ สัญชาติของผู้แข่งขัน

ค) สถานะการเสิร์ฟ ให้ข้อมูลสถานะของการเป็นฝ่ายส่งลูก(serve)

ง) ระยะเวลาในการทำการแข่งขัน ให้ข้อมูลเวลาที่ใช้ในการแข่งขัน

จ) แต้มในเซต ,จำนวนเซต และผลการแข่งขัน ให้ข้อมูลผลคะแนนระดับแต้มใน เซต และจำนวนเซต(แต้มในแมตช์) และผลการแข่งขัน

1) แต้มในเซต

2) แต้มในแมตช์

3) การรายงานผลแพ้ชนะ

ด).สถานะการเป็นฝ่ายเสิร์ฟ

16. กราฟิกกล่องข้อมูลอัตโนมัติ สถิติที่เกิดขึ้นระหว่างการแข่งขัน

แบ่งออกเป็น 8 ประเภท ดังนี้ ก) ชุด break point won ข) ชุด point won on serve ค) ชุด unforced errors ง) ชุด ACES จ) ชุด double faults ฉ) ชุด first serves in ช) ชุด last serve speed ซ) ชุด point won ฌ) ชุด points lost on serve ญ) ชุด return winners ฎ) ชุด returns in ฏ) ชุด last rally (strokes) และ ฐ) ชุด unreturned serves

เนื่องจากการแข่งขันกีฬาเทนนิสรายการวิมเบิลดัน 2008 เป็นรายการถ่ายทอดสดที่มี เนื้อหาต่อเนื่อง ถ่ายทอดสดติดต่อกันเป็นเวลาหลายวัน มีพัฒนาการของเนื้อหาต่อเนื่องกันเป็น พลวัตร และเข้มข้นขึ้นเรื่อยๆ ทั้งในระดับรายการแข่งขัน ระดับวันแข่งขัน และระดับแมทช์การ แข่งขัน กราฟิกในฐานะที่เป็นองค์ประกอบส่วนหนึ่งของการสื่อความหมายในรายการโทรทัศน์ ถูก ใช้ในการเสนอเนื้อหา หรือร่วมเสนอเนื้อหาเหล่านั้น โดยมีการถูกใช้ และแสดง เพื่อสื่อความหมาย ใน 3 ระดับ ดังนี้

1) สื่อความหมายในระดับรายการโทรทัศน์ กราฟิกที่ถูกใช้และแสดงในการสื่อความหมายในระดับนี้ จากการศึกษาข้อมูล พบว่า ได้แก่ โลโก้สถานีโทรทัศน์มูจอ แถบข้อความประชาสัมพันธ์ กล่องข้อความประชาสัมพันธ์ แถบเอนิเมชันประชาสัมพันธ์ และโลโก้เอนิเมชันสถานีโทรทัศน์ระหว่างเนื้อหารายการ กราฟิกเหล่านี้ ถูกใช้ในการเสนอข้อมูลของสถานีโทรทัศน์ เพื่อการให้ข้อมูลของสถานี ประชาสัมพันธ์ข้อมูลของสถานี ประดับและกำหนดการรับรู้ของผู้ชม (ในลักษณะของการคงค้างของโลโก้มูจอ ซึ่งมีด้วยกัน 2 แบบ คือ โลโก้ช่องทรูวิชั่น และโลโก้ช่องสตาร์สปอต) ซึ่งเป็นลักษณะของการแสดงบทบาทหน้าที่ในการให้ข้อมูล กำหนดการรับรู้ของผู้ชม ประดับตกแต่ง และเชื่อมโยงเนื้อหา สร้างความของตัวบทสถานีโทรทัศน์

2) สื่อความหมายในระดับรายการแข่งขัน(championship) กราฟิกที่ถูกใช้งานในตัวบทส่วนนี้ ได้แก่ ไตเติลรายการ ไตเติลช่วงเนื้อหาย่อย แถบข้อมูล กล่องข้อมูล แถบข้อมูลเอนิเมชัน กล่องข้อมูลเอนิเมชัน ตาราง กราฟ ภาพวาด ภาพถ่าย เอนิเมชันแบบจำลอง 3 มิติ เอนิเมชัน กราฟิกเรื่องราว ถูกใช้ในการเสนอเนื้อหาของตัวบทหลัก คือ บทของรายการแข่งขันเทนนิสรายการวิมเบิลดัน 2008 เนื้อหาที่ถูกบรรจุในกราฟิกแต่ละประเภท ผ่านการออกแบบข้อมูล และรูปแบบการนำเสนอ ให้มีความเชื่อมโยงกับลักษณะเฉพาะของรายการแข่งขัน เช่น การเลือกใช้สี ของธีม (theme) กราฟิกที่แสดงในรายการ ซึ่งจากการศึกษาพบว่า มีการเลือกใช้สีที่มีความเชื่อมโยงกับลักษณะเฉพาะตัวของรายการแข่งขัน คือ สีขาว เขียว และม่วง ในการออกแบบชุดกราฟิกลักษณะต่างๆ

การจัดการเคลื่อนไหวในกราฟิกประเภทเอนิเมชันเอง ก็เป็นการเสนอข้อมูลของตัวบทรายการแข่งขัน ในลักษณะเดียวกันกับการเลือกใช้สี โดยจัดให้มีการเคลื่อนไหวที่ล้อกับรูปแบบของการเล่นกีฬาเทนนิส(การพุ่งเข้าปะทะกันของสายเส้น ที่มีลักษณะเหมือนการพุ่งของลูกเทนนิส ขณะถูกตี ในการฟลิค โลโก้วิมเบิลดันเอนิเมชัน)

ข้อมูลของรายการแข่งขัน ที่มีการเคลื่อนไหว เปลี่ยนแปลง ขณะที่ภาพการถ่ายทอดสดกำลังดำเนิน และและภายใต้เหตุการณ์การแข่งขันในรายการแข่งขันกำลังอยู่ในรอบการแข่งขันที่เข้มข้น แถบข้อความตัววิ่ง ถูกใช้ในการรายงานผล กล่องข้อความ ทั้งเอนิเมชันและไม่เอนิเมชัน ถูกใช้ในการเสนอข้อมูลของรายการแข่งขันระดับวันแข่งขัน ระดับรอบการแข่งขัน และระดับรายการแข่งขัน พบในลักษณะ เป็นกรอบเพื่อบรรจุข้อมูลอักษร ข้อความ สัญลักษณ์ (ตาราง กล่องข้อความ แถบข้อความ) ทั้งแบบปรากฏรวมและไม่ปรากฏรวม และแบบที่เป็นตัวข้อมูลเอง(ไตเติลเอนิเมชัน)ขึ้นกับลักษณะของช่วงเนื้อหาการแข่งขันที่กำลังดำเนิน

ข้อมูลที่ปรากฏในกราฟิกมีทั้ง อักษร ข้อความ ชุดข้อความ สัญลักษณ์อักษร(text-symbol) สัญลักษณ์ภาพ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเนื้อหาที่มีความเกี่ยวข้องกับการแข่งขันเทนนิส พบทั้ง สัญลักษณ์ทางภาษาทั่วไป และสัญลักษณ์ที่มีความเชื่อมโยงกับกติกาการแข่งขัน ซึ่งแสดงในรูปแบบของการรายงานผลการแข่งขัน

การแสดงผลภาพหน้าที่ในการสื่อความของกราฟิกของตัวบทในระดับนี้ มีทั้ง การแสดงหน้าที่ในการให้ข้อมูล(ระดับรายการแข่งขัน) ได้แก่ ข้อมูลรายการแข่งขัน การจัดการแข่งขัน สถิติของรายการแข่งขัน ประชาสัมพันธ์รายการแข่งขัน แมตช์การแข่งขัน

หน้าที่ในการโน้มน้าวใจ เกี่ยวกับการรอบการแข่งขัน แมตช์การแข่งขัน ในกราฟิกที่เสนอข้อมูลประชาสัมพันธ์ มีการประดับตกแต่งในตัวของกราฟิกเอง แต่ไม่พบการประดับตกแต่งโดยตรง ต่อเนื้อหาการถ่ายทอดสดในภาพรวม และในส่วนของกราฟิกที่อ้างอิงกับกฎกติกาการแข่งขัน คือ ข้อมูลจำพวก ผลการแข่งขัน

3) สื่อความหมายในระดับการเล่น(play) กราฟิกที่พบในส่วนนี้ ได้แก่ กราฟิกการรายงานผลการแข่งขัน กราฟิกการรายงานผลคะแนน และกราฟิกแสดงสถิติเกี่ยวกับการเล่น ของตัวเนื้อหาการแข่งขันขณะนั้น พบทั้งการรายงาน ผลคะแนน รายงานสถานะการเล่น และรายงานผลของการเล่น ในส่วนของการรายงานข้อมูลผลคะแนนระหว่างเล่น เป็นชุดของการเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันโดยตรง กล่าวคือ ข้อมูลที่แสดง ในกราฟิกส่วนนี้ คือ สัญลักษณ์ที่อ้างอิงถึงกฎกติกาอีกชุด ซึ่งไม่ใช่กติกาทางภาษาทั่วไป ถูกเสนอโดย สัญลักษณ์หมายเลข ในส่วนของผลคะแนน และในส่วนของสถานะการเล่นอันเกิดจากข้อบังคับของกติกา(ลำดับการเสิร์ฟ) ถูกเสนอโดยสัญลักษณ์ การคงค้างอยู่ของกราฟิกรายงานสด เป็นการคงค้างอยู่กับภาพ เพื่อให้บริบทของเหตุการณ์การเล่น การเสนอข้อมูลของผลคะแนนในเซตและเกมก่อนหน้า และสัญลักษณ์ลำดับการเสิร์ฟในตัวกราฟิกรายงานผลการเล่น ก็คือ การให้บริบทของ ผลคะแนนหรือผลของเหตุการณ์ที่กำลังจะเกิดขึ้น(ผลของแต้ม)เช่นเดียวกัน

กราฟิกอีกชนิดที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์โดยตรงกับตัวกติกาการแข่งขัน คือ กราฟิกการเรียก challenge ของนักกีฬา เนื่องจากการเรียก challenge ในการแข่งขันกีฬาเทนนิส เป็นหนึ่งในกติกาการแข่งขัน และข้อมูลที่แสดงถูกเสนอโดยตัวกราฟิกเอนิเมชัน ลักษณะเสมือนจริง เป็นการแสดงข้อมูลของการแข่งขันและข้อมูลของกติกา โดยตัวกราฟิกเอง ต่างจากส่วนของการรายงานผลคะแนนซึ่งเป็นการรายงานผลของเหตุการณ์ โดยในกราฟิกชุดชาลแล้นท์ เป็นทั้งการให้ข้อมูลการแข่งขัน และข้อพิพาทการแข่งขัน อันเนื่องมาจากกติกาการแข่งขัน

นอกจากนี้ยังมีชุดของกราฟิกอีกชุด ที่ใช้ในการเสนอข้อมูลสถิติที่เกิดขึ้นระหว่างการแข่งขัน มีรูปแบบการเสนอในหลายลักษณะ ขึ้นกับลักษณะของตัวเนื้อหาสถิตินั้นๆ มีการปรากฏใช้ในการแข่งขันคู่สำคัญบางคู่เท่านั้น

เนื้อหาในส่วนของการถ่ายทอดสดในส่วนของตัวบทการเล่น กราฟิกการรายงานผลคะแนนระหว่างเล่น เป็นการให้ข้อมูลร่วมกับตัวเนื้อหาภาพเหตุการณ์ เป็นการให้ข้อมูลบริบทของเหตุการณ์ระดับเกม ส่วนการรายงานสถานะระหว่างการเล่น (ซึ่งเป็นส่วนขยายของกราฟิกรายงานผลการเล่น) เบรกพอยต์ เซตพอยต์แมทช์พอยต์ แชมเปียนชิพพอยต์ สถานะการเสิร์ฟ และแต้มรวมในเกมและเซตก่อนหน้าที่แสดง เป็นการให้ให้บริบทของการเล่นในระดับลูกนั้นๆ

บทบาทหน้าที่ในการเป็นรหัสร่วมในการสื่อความหมายของการแข่งขัน โดยกราฟิกในรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬาเทนนิส รายการวิมเบิลดัน 2008

ลักษณะการแสดงบทบาทหน้าที่ในการสื่อความหมายของกราฟิกในฐานะที่เป็นรหัสร่วมในการสื่อความหมายของการแข่งขันในรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬาเทนนิส ถูกพบในลักษณะของความเชื่อมโยงกับกฎ กติกา รูปแบบการแข่งขันและรายการแข่งขัน ถูกแสดงผ่านอักษรสัญลักษณ์ ในส่วนของการรายงานผลคะแนน ภาพสัญลักษณ์ในส่วนของการรายงานสถานะการเสิร์ฟ สีเส้น ในส่วนของธีมของกราฟิกที่ถูกออกแบบให้ล้อกับรูปแบบการเล่น และรายการแข่งขัน เป็นลักษณะของการแสดงบทบาทหน้าที่หลักของการเป็นอัตภาษา (metalingual function) โดยกราฟิกในรายการถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬาเทนนิสทางโทรทัศน์