

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การออกแบบสื่อ Multimedia CD-ROM

เพื่อการประชาสัมพันธ์ตนเองสำหรับนักออกแบบกราฟฟิก

MULTIMEDIA CD-ROM SELF PROMOTION FOR GRAPHIC DESIGNER



เลขหมู่.....
เลขทะเบียน... 49733
วัน, เดือน, ปี 1 2 ส.ค. 2547.

.b.....
.i.....

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิเทศศิลป์ ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2545

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบสื่อ CD-ROM เพื่อการประชาสัมพันธ์ตนเองในฐานะนักออกแบบกราฟิก

MULTIMEDIA SELF-PROMOTION DESIGN FOR GRAPHIC DESIGNER



นายกุลวรัช กุลทนันทน์
MR.KULTHAVACH KULTANAN

ภาควิชาศิลปะคศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะคศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... นีวรรณ สมบูรณ์บุรณะ..... วันที่ 8 เมษายน 2546
(อาจารย์นীরวรรณ สมบูรณ์บุรณะ)

หัวหน้าภาควิชา..... ..... วันที่ 9 เม.ย. 46
(อาจารย์รวีศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบสื่อ cd-rom เพื่อการประชาสัมพันธ์ตนเองในฐานะนักออกแบบกราฟฟิก
ชื่อ	นาย กุศลวัช กุศลนันท์
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2545
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์นิรวรรณ สมบูรณ์บุรณะ

บทคัดย่อ

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อการศึกษาการทำ Self promotion โดยรวบรวมเนื้อหาและวิธีการออกแบบการทำ Self promotion ในรูปแบบของสื่อมัลติมีเดีย จากการศึกษาการทำ Self promotion ครั้งนี้พบว่า นักออกแบบควรจะต้องทำความเข้าใจตนเองและการทำ Self promotion ให้ดี ควรสรุปหาข้อดีหรือความสามารถพิเศษของตนเองและพยายามสร้างความน่าเชื่อถือให้ได้ เพื่อที่จะบรรลุถึงจุดประสงค์สูงสุดของการทำ Self promotion

โดยเริ่มจากรวบรวมข้อมูลการทำ Self Promotion และสรุปความสำคัญออกมา และพยายามวิเคราะห์ความสามารถของตนเองและแสดงออกมาในงานให้ได้ พอได้สรุปข้อมูลที่ได้ทั้งหมดแล้วจะทำให้ได้แนวความคิด (Concept) จึงจะดำเนินการออกแบบเนื้อหา การดำเนินเรื่อง และการนำเสนอให้เหมาะสม และเข้ากับ Concept ที่ได้ และออกแบบแบบร่างขั้นที่ 1 ได้พบว่าเรื่องราวในส่วนหน้าเปิดต่างๆ และการจัดวางยังไม่ดีเท่าที่ควร และเกิดปัญหาภาพกระตุกเนื่องจากขนาด File ภาพมีขนาดใหญ่มาก จึงแก้ไขแบบร่างที่ 1 คือลดขนาด File ภาพลงและแก้ไขเรื่องราวส่วนหน้าเปิดของงาน และแก้ไขการจัดวางต่างๆใหม่ ทำให้งานสมบูรณ์มากขึ้น จึงดำเนินการทำผลงานจริงโดยใส่เสียงและรายละเอียดต่างๆลงไป เพื่อให้งานครบและสมบูรณ์

จากการศึกษาการทำสื่อมัลติมีเดียพบว่าปัญหาที่จะเกิดกับสื่อประเภทนี้คือการกระตุกของภาพเคลื่อนไหว โดยเฉพาะกับงานที่ใช้ภาพเป็นส่วนประกอบมากๆ จะทำให้มีโอกาสเกิดการกระตุกได้

มาก ควรให้ความสำคัญกับขนาดของ File ภาพควรทำให้ภาพมีขนาด File ที่เล็กที่สุดเพื่อให้งานทำงานได้อย่างราบรื่นแบบที่ต้องการออกแบบไว้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

การทำคิดปะนิพนธ์ ครั้งนี้ประสบความสำเร็จได้ด้วยดี ด้วยความช่วยเหลือและการเอาใจใส่ ความกรุณา จากทุกคน โดยเฉพาะ บิดา มารดา น้องสาว ของข้าพเจ้า อาจารย์ นีวรรณ สมบูรณ์ฐานะ อาจารย์ เสาวภา พงคุณากร อาจารย์ กิตติ อมรพัฒนกุล คุณ วรุต ทองสุก เพื่อนๆทุกคนที่เป็นทั้งแรง กอดค้ำและกำลังใจ ความช่วยเหลือ บ้านส้วมสำหรับที่หลับนอนและพักผ่อน รวมถึงผู้ที่ไม่ได้เอ่ยนาม ทั้งหมด ทุกคนที่ให้คำแนะนำให้คำปรึกษาในการปรับปรุงแก้ไข งานจนสำเร็จได้ด้วยดี ขอขอบพระคุณอย่างยิ่ง

กุลธวัช กุลทนต์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
สารบัญ.....	ง

บทที่

หน้า

1. บทนำ

ความเป็นมาของโครงการ.....	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
ขอบเขตของโครงการ.....	1
แนวทางบรรลุเป้าหมาย.....	2

2. การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับโครงการ

ข้อมูลการออกแบบ.....	3
สรุปการทำ Self promotion ที่ดี.....	4
Interactive Multimedia.....	5
สรุปข้อดีของสื่อ มัลติมีเดีย.....	10
สรุปการออกแบบ.....	12

3. แนวความคิดในการออกแบบ

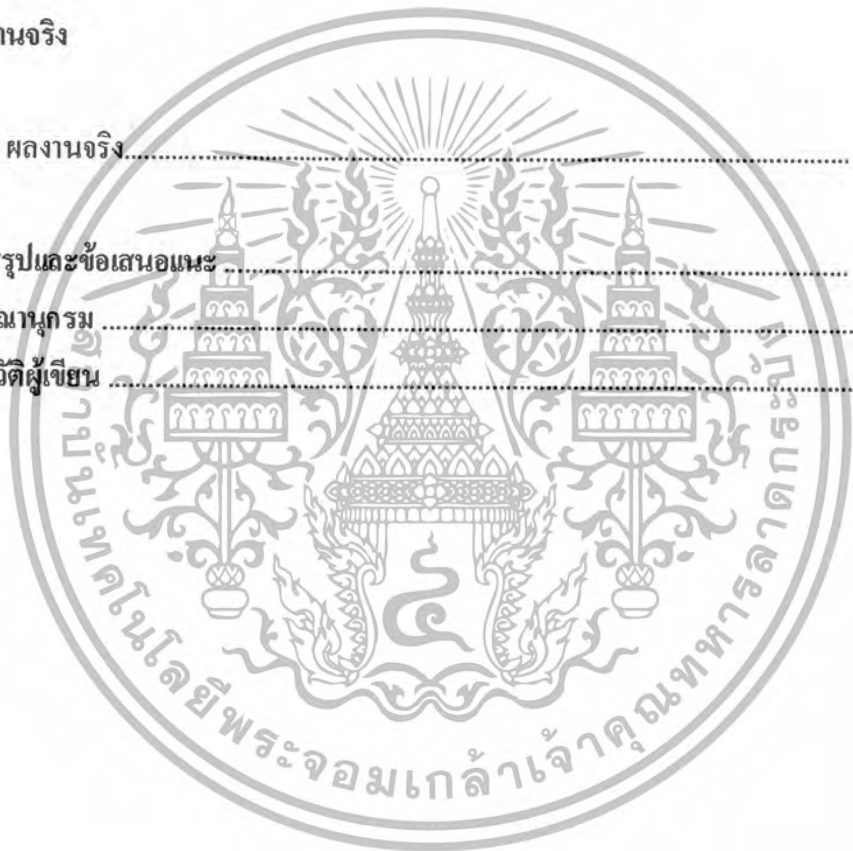
แนวความคิด (Concept).....	13
เนื้อเรื่อง.....	14

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปการนำเสนอ.....	15
การออกแบบหน้าเปิด.....	16
การออกแบบกราฟฟิกและ Interface	19
แบบร่าง	22
แบบร่างที่ 2	27

4. ผลงานจริง

ผลงานจริง.....	34
5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	45
6. บรรณานุกรม.....	46
7. ประวัติผู้เขียน.....	47



บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญและที่มาของโครงการ

การโฆษณาที่มีการแข่งขันกันมากขึ้น มีสื่อมากมายหลายอย่างในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็น โทรทัศน์ ingsพิมพ์ โปสเตอร์ ป้ายโฆษณาต่างๆ แต่มีสื่อประเภทหนึ่งที่กำลังได้รับความนิยมและมีสีสันมากที่สุด นั่นก็คือ สื่อ มัลติมีเดีย (Multimedia) เนื่องจากสื่อมัลติมีเดีย นอกจากจะมีการใช้ภาพและเสียง แล้ว ยังสามารถมีการโต้ตอบ (Interactive) กับผู้รับสื่อได้ จึงเป็นจุดที่น่าสนใจมาก ประกอบปัจจุบันนี้การสื่อสารด้วยสื่อ อิเล็กทรอนิกส์ นั้นกว้างขวางไม่จำกัดเชื้อชาติและเขตแดน งานออกแบบสื่อมัลติมีเดียเป็นภาษาที่ค่อนข้างสากลมากขึ้น

ข้าพเจ้าจึงเกิดแรงบันดาลใจที่จะออกแบบและใช้ข้อดีของสื่อมัลติมีเดียให้สามารถสื่อสารกับบริษัท องค์กร หรือ กลุ่มคนเพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ตนเองถึงความสามารถในการออกแบบกราฟฟิคดีไซน์ และแนวความคิดในการนำเสนอของข้าพเจ้าเอง เพื่อที่จะนำไปประกอบอาชีพของข้าพเจ้าในอนาคต

วัตถุประสงค์การศึกษา

ศึกษาข้อมุดของและแนวทางสร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดีย

ศึกษาการประชาสัมพันธ์ตนเอง (Self Promotion)

ศึกษาการออกแบบกราฟฟิคให้มีความเป็นเอกลักษณ์และสื่อถึงนิสัยและความคิดสร้างสรรค์

ขอบเขตของโครงการ

ศึกษาการสร้างสรรคสื่อมัลติมีเดียที่น่าสนใจและสื่อสารได้อย่างที่ต้องการ

ศึกษาการทำ Self Promotion

ศึกษาการใช้กราฟฟิคให้สวยงามและเหมาะสมกับการออกแบบ Self Promotion

ศึกษาการใช้กราฟฟิคและการเคลื่อนไหวต่างๆ ให้สื่อสารถึงแนวความคิดของนักออกแบบ

ศึกษาการใช้เทคนิค Interactive เพื่อส่งเสริมแนวความคิดในงานออกแบบมัลติมีเดีย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวทางบรรณูป้าหมาย

รวบรวมข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูล

สรุปขอบเขตของงาน

สร้างงานให้ตรงกับที่ร่างไว้

ตรวจสอบแก้ไขและปรับปรุง

กลุ่มเป้าหมาย

องค์กร หรือ บริษัทออกแบบกราฟิก โปรดักชั่นเฮาส์ต่างๆ บริษัทโฆษณา หรือ บริษัท ที่สนใจสื่อกราฟิกมัลติมีเดียสำหรับกลุ่มวัยรุ่น อายุตั้งแต่ 15-25 ปี

แหล่งข้อมูล

เว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ตนเองหรือประชาสัมพันธ์บริษัทของต่างประเทศ นิตยสารเกี่ยวกับการออกแบบต่างๆ



บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลการออกแบบ

การโฆษณาประชาสัมพันธ์มีบทบาทมากขึ้นในปัจจุบัน การศึกษางานออกแบบโฆษณา ประชาสัมพันธ์ตนเองของบริษัทธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบจึงมีความน่าสนใจ ที่จะเรียนรู้ศึกษา ผลงานเนื่องจากต้องใช้ความรู้ความสามารถทางด้านกราฟิกออกแบบอย่างเต็มที่

ในช่วงเวลาที่ผ่านมา มีสิ่งที่เกิดขึ้นและเป็นที่น่าสนใจอย่างมากคือ ธุรกิจเกี่ยวกับการออกแบบ ซึ่งเรารู้จักกันในขั้นแรกเริ่มในฐานะ พาณิชยศิลป์ หรือการออกแบบกราฟิกที่ใช้ในกระบวนการ สื่อสาร การเรียนรู้ การตลาด การโฆษณา การประชาสัมพันธ์ ที่เน้นไปทางด้านธุรกิจการพาณิชย์ เดิมพาณิชย์ในประเทศไทยมีขึ้นสำหรับโฆษณาเพื่อการขายสินค้าอย่างตรงไปตรงมา แม้แต่การสร้างสรรค้ชิ้นงาน Self-Promotion ก็เป็นไปในลักษณะที่ตรงไปตรงมา ไม่มีลูกเล่นอะไรมากนัก ยังไม่มีการใช้ความคิดที่สลับซับซ้อนมาประกอบในการสร้างสรรค้ชิ้นงาน

แต่ในปัจจุบันการแข่งขันในทางธุรกิจมีมากขึ้น การประชาสัมพันธ์เป็นสิ่งที่จำเป็นมาก ไม่ว่าธุรกิจใดๆหรือแม้แต่ธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ

Self-Promotion ในฐานะเครื่องมือทางการตลาด

เมื่อในโลกมีการซื้อขาย ความต้องการที่จะให้ของของคนขายได้ก็ตามมา นั่นคือจุดเริ่มต้นของการโฆษณา การตลาด การประชาสัมพันธ์ เมื่อการแข่งขันในทางธุรกิจมากขึ้น บริษัทโฆษณาต่างๆก็มีมากขึ้น การประชาสัมพันธ์ธุรกิจของตนเองจึงต้องเกิดตามมาด้วย ซึ่งต้องพยายามแสดงออกถึงเอกลักษณ์ ความชำนาญ แนวความคิดที่แปลกใหม่ แตกต่าง ให้ปรากฏเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือ

งานออกแบบประเภทนี้สามารถสร้างชิ้นงานได้หลากหลายรูปแบบ ตามวัตถุประสงค์ที่ต่างกันไป บ้างเพื่อย้ำเตือนลูกค้าเดิมว่าองค์กรของตนยังดำเนินกิจการอยู่ บ้างก็เพื่อสร้างลูกค้าใหม่ บ้างก็เพื่อแสดงความชัดเจนในภาพลักษณ์ขององค์กร บ้างก็เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสามารถและความชำนาญ เฉพาะด้านขององค์กรนั้นๆ

Self-Promotion คือสิ่งที่จัดทำขึ้นเพื่อธุรกิจของตนเอง ทำให้ลูกค้าเข้าใจถึงสิ่งที่องค์กร ต้องการจะสื่อสาร และสารนี้จะครอบคลุมแง่มุมทั้งหมด รวมไปถึงภาพลักษณ์ขององค์กร ดังนั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การสร้างสรรค้ชิ้นงาน Self-Promotion ก็เปรียบเสมือนเครื่องมือทางการตลาดอย่างหนึ่งของนักออกแบ

Self-Promotion จำเป็นต้องมีการวางแผนการทำงานอย่างเป็นกระบวนการและจัดระบบความคิดอย่างดี นักออกแบบควรจะแสดงถึงเป้าหมายที่จะแสดงออก โดยคำนึงถึงแผนงานแนวความคิด และความเป็นไปได้ในการทำงาน ความพอคิระหว่างองค์รกับลูกค้า

Self-Promotion ในฐานะของนักออกแบบ

เมื่อพูดถึงคำว่า Self-Promotion หลายคนอาจเข้าใจว่ามันคือการโฆษณาตัวเองโดยการนำเสนอเพียงเรื่องราวของตัวเอง หน้าตา รูปร่าง หรือ บุคลิกลักษณะ มาเป็นแกนสำคัญในการออกแบบชิ้นงานโฆษณาตนเอง ซึ่งจริงๆแล้วการที่จะสร้างสรรค้ผลงาน Self-Promotion ต้องวางแผนงานอย่างเป็นกระบวนการและจัดระบบความคิดเป็นอย่างดี

นักออกแบบที่ดีควรจะแสดงถึงเป้าหมายที่จะแสดงออก ซึ่งหมายถึงถึงสิ่งที่อยู่ในความคิด อันอาจจะเป็น โครงสร้าง รูปแบบ หรือ แผนผังที่นักออกแบบกำหนดขึ้นด้วยการจัดทำทางด้อยคำ เด้น ที รูปแบบ โครงสร้างและวัสดุต่างๆ โดยใช้หลักเกณฑ์ทางความงาม หรือ สุนทรียภาพ ประคิษฐ์ สร้างสรรค้ขึ้นจากสิ่งที่ย่างที่สุด ไปจนถึงสิ่งที่ยู่ยากสลับซับซ้อนเต็มที โดยการสร้างชิ้นงานที่เป็นสื่อทุกครั้ง ต้องพิจารณาถึงความพอคิระหว่างคคยภาพทั้งผู้เสนอและผู้รับสาร มิใช่เป็นเพียงการสนองตอบความต้องการและความพอใจของนักออกแบบเท่านั้น แต่ต้องพิจารณาถึงองค์ประกอบต่างๆ ที่มีผลส่งเสริมให้กระบวนการสื่อความหมายดำเนิน ไปตามวงจรที่กำหนดไว้

นักออกแบบต้องมีความสามารถในการสร้างสรรค้ชิ้นงาน ช่างคิด มีความชำนาญหลายด้าน สามารถสื่อสารได้ทั้งทางวาจาและทาง visual และมี style เฉพาะตัว การออกแบบ มีการแก้ปัญหาได้มากกว่าหนึ่งทางในแต่ละปัญหา นักออกแบบที่ดีจะหาทางออกที่ดีที่สุดและนำมาใช้ประโยชน์

สรุปการทำ Self Promotion ที่ดี

การประชาสัมพันธันปัจจุบันมีการแข่งขันกันมากขึ้น กลุ่มเป้าหมายทางการตลาดก็มีหลากหลาย เนื่องจากปัจจุบัน คนมีการศึกษามากขึ้น จึงทำให้เกิดความชอบในสิ่งที่แตกต่างกันมากขึ้นกว่าแต่ก่อน งานกราฟิก ก็เหมือนกันในปัจจุบัน การออกแบบ ทำได้หลากหลายมากขึ้น และมี สไตล์ของงานกราฟิกมากขึ้นตาม ตามกลุ่มคนที่หลากหลาย Self Promotion ที่จะประสบความสำเร็จได้ต้องมี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความโดดเด่น หรือ จุดเด่นที่ชัดเจนในงานออกแบบ เพื่อสร้างความมั่นใจให้ลูกค้า ว่าเราสามารถทำงานได้จริง

สิ่งที่ควรมีในงาน Self Promotion

- ประสบการณ์การทำงาน หรือ ผลงานที่เคยทำ
- ความชำนาญในด้านต่างๆ
- ความน่าเชื่อถือ
- ความคิดสร้างสรรค์
- การแก้ปัญหาทางการออกแบบ
- เทคนิคการนำเสนอ

INTERACTIVE MULTIMEDIA

เทคโนโลยีของการสื่อสาร ได้พัฒนามาจนไกล และเกิดสื่อแขนงใหม่มากมายไม่ว่าจะเป็น ซีดีรอม หรือเครื่องขายอินเทอร์เน็ต และแน่นอนว่าทุกสิ่งทุกอย่างจะต้องมีศิลปะการออกแบบเข้าไปเกี่ยวข้องอยู่ด้วยเสมอ ซึ่งการออกแบบสำหรับสื่อแขนงใหม่เหล่านี้จะแตกต่างกับการออกแบบสิ่งพิมพ์โดยสิ้นเชิง

การสร้างปฏิสัมพันธ์ (Interactive) ให้กับข้อมูลต่างๆที่ถูกนำเสนอผ่านสื่อดิจิทัล เป็นสิ่งสำคัญที่นักออกแบบจำเป็นต้องเรียนรู้ อีกทั้งยังเป็นหัวใจของการนำเสนอข้อมูลผ่านสื่อต่างๆ ที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัล เพราะไม่ว่าจะเป็นซีดีรอม หรือเครื่องขายอินเทอร์เน็ต ล้วนแต่มีขีดความสามารถในการแสดงข้อมูลได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ ภาพเคลื่อนไหว กราฟฟิก รวมทั้งเสียง ซึ่งคุณสมบัติต่างๆ เหล่านี้มีส่วนช่วยให้สื่อที่เป็นมัลติมีเดียมีความน่าสนใจมากกว่าสื่อที่เป็นสิ่งพิมพ์มากมาย

มัลติมีเดีย สื่อรูปแบบใหม่แห่งทศวรรษนี้ ที่ถือได้ว่าเป็นจุดรวมแห่งศาสตร์และศิลป์ ด้วยเทคโนโลยีของฮาร์ดแวร์คอมพิวเตอร์ อุปกรณ์เสริมต่างๆ ซอฟต์แวร์ และสิ่งที่ยาตราเสียไม่ได้ นั่นคือความคิดสร้างสรรค์ ฝีมือ และประสบการณ์ของผู้ที่สร้างงานมัลติมีเดีย นักออกแบบจากเกือบทุกแห่งทั่วโลกนั้นสามารถสร้างงานมัลติมีเดียกันได้ตั้งนานแล้ว และต่างก็มีผลงานออกสู่ตลาดมากมาย สามารถสร้างรายได้เป็นอย่างดีเป็นกอบเป็นกำ เนื่องจากมูลค่าของการสร้างสรรค์งานมัลติมีเดียที่สูงกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การสร้างสรรค์ด้านสิ่งพิมพ์ จะเห็นได้จากบรรดาซีดีรอมที่มีขายกันอยู่เกลื่อนตลาด ซึ่งหากนับจำนวนแล้วละก็ อาจจะมีมากมายพอๆกับสื่อที่เป็นสิ่งพิมพ์เลยทีเดียว ทั้งๆที่มันเพิ่งจะเริ่มต้นมาเมื่อ ไม่นานนี้เอง

Information Design

หลักของการออกแบบข้อมูลนั้น มีอยู่ด้วยกัน 2 แบบ คือ แบบที่ 1 ข้อมูลแบบเข้าหาทางตรง (Direct Access) กับแบบที่ 2 ข้อมูลแบบเข้าหาได้หลายทิศทาง (Random Access)

ข้อมูลแบบเข้าหาทางตรง เป็นรูปแบบพื้นฐานของมัลติมีเดีย ที่มีหน้าจอหลักอยู่เพียงหน้าจอเดียว ข้อมูลจะเปลี่ยนไปเรื่อยๆภายในขอบเขตหรือกรอบข้อมูลที่กำหนด โดยมีตัวนำทาง (เลือกดูข้อมูล) สำหรับให้ผู้เลือก ซึ่งตัวนำทางนี้อาจเป็นปุ่ม (Button) ข้อความ (Hypertext) หรือ กราฟฟิค (Icon) ก็ได้ และเมื่อผู้ดูไม่ต้องการดูข้อมูลต่อไปแล้ว ก็จะมีตัวนำทางสำหรับผู้กลับมายังหน้าจอเริ่มต้นเหมือนเดิม มัลติมีเดียแบบเข้าหาทางตรงนี้เหมาะสำหรับนำไปใช้กับข้อมูลประเภทแค็ตตาล็อกอย่างง่าย หรือการนำเสนอแผนงานโดยทั่วไป

ข้อมูลแบบเข้าหาได้หลายทิศทาง เป็นรูปแบบมัลติมีเดียที่มีความซับซ้อนมากขึ้นกว่าแบบแรก โดยมีหน้าจอของแต่ละระดับชั้นข้อมูลจะเปลี่ยนไปเรื่อยๆ ผู้ดูสามารถเข้าหาทุกข้อมูลในโปรแกรมนั้นได้ตลอดเวลา ไม่ว่าจะป็นภาพยนตร์ เสียง หรือ อินเทอร์เน็ต ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้ดูเป็นหลัก เพราะผู้ดูแต่ละคนจะมีความคิดและความต้องการที่แตกต่างกันออกไป

ในการออกแบบโครงสร้างข้อมูล ท่านควรจะทำความรู้จักรูปแบบต่างๆของมัลติมีเดียที่สามารถมีปฏิกิริยาตอบสนองกับผู้ดูได้เสียก่อน ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 รูปแบบหลักๆ ได้แก่

1. งานนำเสนอ (Presentation)
2. รายละเอียดสินค้า (Catalogs)
3. การสอนด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer-Based Training)
4. เกมคอมพิวเตอร์ (Games)

ทั้ง 4 รูปแบบของมัลติมีเดียที่กล่าวมานี้ สามารถใช้ได้ทั้งการออกแบบข้อมูลแบบเข้าหาทางตรง หรือแบบเข้าหาได้หลายทิศทาง ซึ่งขึ้นอยู่กับปริมาณของเนื้อหา จนถึงรายละเอียดปลีกย่อยอื่นๆที่ต้องการ ดังดูได้จากตัวอย่างแผนที่โครงสร้าง หรือเส้นทางข้อมูลสำหรับมัลติมีเดียต่อไปนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบมัลติมีเดีย ควรมีการวางแผนหรือกำหนดแนวทางการดำเนินเรื่อง ตลอดจนเส้นทางการเข้าหาข้อมูลเพื่อจัดลำดับความสำคัญของเนื้อหา ก่อนที่จะทำการออกแบบหน้าตาของมัน ทั้งนี้เพื่อสะดวกในการจัดเตรียมส่วนประกอบที่จะต้องใช้ให้พร้อมก่อนลงมือทำงาน และยังช่วยให้การทำงานมีความคล่องตัวมากขึ้น

รายละเอียดที่ไม่ควรมองข้ามในการออกแบบข้อมูล

ควรระลึกอยู่เสมอว่า Multimedia เป็นการบอกเรื่องราว ในขณะที่ผู้ดูเป็นผู้รับเรื่องราวที่เรา กำลังจะบอกอารมณ์ของผู้ดูย่อมมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ขึ้นอยู่กับสิ่งที่กำลังเล่าเรื่อง บางคราวก็ใจจดใจจ่อ บางทีก็คั่นคั่น และบางครั้งก็หงุดหงิด นั่นย่อมเป็นความบกพร่องของผู้เล่าเรื่องอย่างแน่นอน ซึ่งสิ่งที่ก่อให้เกิดความหงุดหงิดขึ้นกับผู้ดูนั้น อาจมาจากสาเหตุเล็กๆ น้อยๆ ที่ผู้สร้างมัลติมีเดียมองข้ามไปเหล่านี้

- ในขณะที่มัลติมีเดียกำลังโหลดข้อมูล หรือรอการเลือกเส้นทางเข้าหาข้อมูลจากผู้ดูอยู่นั้น ควรใช้เสียงดนตรีมาเป็นตัวเชื่อมความรู้สึก เพราะหากทุกอย่างเงียบสนิท ผู้ดูอาจเข้าใจผิดว่าเครื่องหรือ โปรแกรมหยุดทำงาน
- ทูคๆ หน้าของข้อมูล จะต้องมียุ่มหรือตัวนำทาง สำหรับการกลับไปยังหน้าหลัก หรือข้อมูลหน้าที่ผ่านมา เพื่อให้ผู้ดูจะได้ไม่หลงทาง เพราะการที่ผู้ดูต้องสับสนกับเส้นทางในมัลติมีเดีย นั้น อาจทำให้พวกเขาไม่อยากจะกลับมาดูอีกเป็นครั้งที่ 2
- ตัวนำทางหรือยุ่มที่ใช้เป็นตัวนำทาง ควรมีความชัดเจนหรือโดดเด่นพอที่จะทำให้ผู้ดูเข้าใจได้ว่าเป็นยุ่มหรือประตูสำหรับเข้าไปยังข้อมูลอื่นๆ เพราะมัลติมีเดียบางชุดทำให้ผู้ดูแยกไม่ออกว่าอันไหนเป็นข้อมูล อันไหนเป็นยุ่ม และควรมีเสียงประกอบเมื่อผู้ดูคลิกลงไปที่ยุ่มนำทางเหล่านั้น
- ในส่วนแรกของมัลติมีเดีย สิ่งที่ไม่ควรขาดเลยก็คือ สารบัญหรือหัวข้อหลักสำหรับการแยกเข้าไปยังข้อมูลแต่ละส่วน รวมทั้งยุ่มสำหรับให้ผู้ดูออกจากโปรแกรม
- มัลติมีเดียที่ดีจะต้องให้ผู้ดูสามารถควบคุมมันได้ ไม่ว่าจะการเปิดปิดเสียง การหยุด ภาพยนตร์ ตลอดจนการปรับระดับเสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลักและกฎเกณฑ์การออกแบบที่ดี

มัลติมีเดียเป็นสื่อที่แตกต่างจากสื่ออื่นๆ เช่น วิดีโอ หนังสือ หรือ หนังสือพิมพ์ เพราะความสามารถในการโต้ตอบกับผู้ใช้ (Interactive) อีกทั้งมันยังรวมเอาคุณสมบัติที่ดีของหลายๆ สื่อเข้าไว้ด้วยกัน มัลติมีเดียจึงเป็นสื่อที่พิเศษสุด ซึ่งท่านสามารถจะเสาะหาและค้นคว้าข้อมูลจากที่ใดก็ได้ในมัลติมีเดียที่คิดทั้งหลาย ในพื้นฐานความต้องการ ด้วยเหตุนี้เอง “มัลติมีเดีย” จึงเป็นสื่อที่จะได้รับทั้งความรู้ ความบันเทิง ฐานข้อมูล และการตลาดในเวลาเดียวกัน

ในการสร้างโปรแกรมมัลติมีเดียขึ้น นักออกแบบต้องมีความคิดสร้างสรรค์ควบคู่ไปกับความสามารถในการพัฒนาโปรแกรม เนื่องจากมันเป็นสื่อที่ใช้การผสมผสานระหว่างวิทยาศาสตร์และศิลปะ ดังนั้น มันจึงเป็นแหล่งรวมเทคโนโลยีต่างๆ ทั้งการเขียนโปรแกรมสั่งงานคอมพิวเตอร์จนถึงเทคโนโลยีด้านภาพและเสียง โปรแกรมมัลติมีเดียที่ดีนั้นจะต้องประกอบไปด้วยหลายๆ ปัจจัย เช่น การออกแบบที่ดี เทคนิคที่แปลกใหม่ และการทำงานที่ไม่สะดุด ถ้าเพียงหนึ่งเป็นปัจจัยเหล่านี้ไม่สมบูรณ์ คุณภาพของมัลติมีเดียทั้งโปรแกรมก็จะลดลงทันที

เทคโนโลยีนั้นเป็นเพียงแค่ส่วนเดียวของการสร้างมัลติมีเดีย อีกส่วนหนึ่งก็คือศิลปะ ซึ่งทั้งสองส่วนมีความสำคัญเท่าๆ กัน โปรแกรมมัลติมีเดียนี้ต้องการให้ผู้ใช้ได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของโปรแกรม จนลืมไปว่าพวกเขากำลังทำการปฏิสัมพันธ์กับคอมพิวเตอร์อยู่ การที่จะทำให้ได้อย่างที่คิดไม่เพียงแต่ใช้เทคโนโลยีเท่านั้น แต่มันยังขึ้นอยู่กับการบอกเล่าและการสร้างเรื่องราวอีกด้วย

การสร้างมัลติมีเดียที่ใช้เป็นหลักสู่อุปกรณ์การเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ที่ดีนั้น ควรจะให้ผู้ใช้สามารถข้ามข้อมูลที่เข้าใจหรือเรียนรู้แล้วไปได้ ในขณะที่ผู้ใช้อีกระดับที่เรียนรู้ได้ช้ากว่าสามารถที่จะทวนข้อมูลที่ยังไม่เข้าใจได้

ขั้นตอนสำคัญในการออกแบบมัลติมีเดีย

การสร้างโปรแกรมมัลติมีเดียไม่ใช่เรื่องง่าย มันจำเป็นต้องมีขั้นตอนในการวางโครงงานและการพัฒนาหลายขั้น ซึ่งอาจเทียบได้กับการผลิตหนังสือ หรือผลิตภาพยนตร์เรื่องหนึ่งเลยทีเดียว

สิ่งที่สำคัญที่สุดสำหรับการสร้างมัลติมีเดียก็คือ เริ่มจากการเขียนบทเสียก่อน การเขียนบทเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับมัลติมีเดีย ดังเช่นในการสร้างภาพยนตร์สักเรื่องหนึ่ง ซึ่งบทที่วันนี้ ควรกำหนดทั้งคำพูด การเล่าเรื่อง การแสดง เสียง และดนตรี ที่จะเกิดขึ้นในเวลาเดียวกันของแต่ละฉาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สิ่งที่สำคัญที่สุดสำหรับโปรแกรมมัลติมีเดีย ก็คือ “ สื่อการมองเห็น ” (Visual) การที่จะทำ ให้มัลติมีเดียสักเรื่องประสบความสำเร็จ สิ่งสำคัญที่สุดก็คือสิ่งที่ผู้ดูสามารถมองเห็น ดังนั้นการจัด องค์ประกอบที่ดีและน่าสนใจ จึงเป็นวิธีดึงดูดผู้ดูได้ดีที่สุด

การเขียนบทหรือ Storyboard เป็นยุทธวิธีในการออกแบบที่ดีมาก มันไม่เพียงช่วยสื่อ ความคิดออกมา แต่มันยังช่วยให้ผู้อื่นเห็นภาพตามด้วย และมันเป็นสิ่งที่สำคัญมากถ้าต้องทำงาน ออกแบบ โปรแกรมมัลติมีเดียกันแบบเป็นทีม เพราะการเขียนบทจะสามารถครอบคลุมความคิด ได้หมด ในขณะที่การเขียน Storyboard ทำให้ความคิดนั้นชัดเจน ความสัมพันธ์ระหว่างภาพ ฉาก และปุ่ม ต่างๆ ก็จะไม่เป็นเพียงความคิดที่จับต้องไม่ได้ต่อไป

การสร้างโปรแกรมจำลอง ก็เป็นอีกวิธีหนึ่งที่ดี สำหรับการพัฒนาความคิดให้ออกมาเป็นสิ่งที่ มองเห็นได้ ซึ่งโดยความเป็นจริงแล้ว มันก็คือโปรแกรมจริงที่สร้างขึ้นมาก่อน ซึ่งอาจจะมีหรือ ยังไม่มีสิ่งต่างๆ อย่างครบถ้วนสมบูรณ์แต่อย่างน้อย ก็ควรมีองค์ประกอบหลักต่างๆ เช่น ปุ่มและ ตำแหน่งของปุ่มวินโดว์ หรือกราฟิกต่างๆ ที่สามารถปรากฏขึ้นบนจอคอมพิวเตอร์ได้ ถึงแม้ว่าจะไม่ สมบูรณ์ก็ตามที เพราะกราฟิกและภาพประกอบต่างๆ ที่สมบูรณ์ยังไม่ใช้สิ่งจำเป็นในปรากฏใน โปรแกรมจำลอง แต่รูปร่างคล้ายหรือดูเหมือนก็พอแล้ว นอกจากนี้ ยังควรสามารถแสดงให้เห็นได้ว่า จะเกิดอะไรขึ้นบ้างในแต่ละขั้นตอนของการดำเนินเรื่อง

โปรแกรมจำลองเป็นแค่จุดเริ่มต้นเท่านั้น อย่าได้รายละเอียดมากนัก เพราะถ้าความคิดหรือ แนวออกแบบใน โปรแกรมจำลองนี้คลุมเครือเกินไป จะเป็นการปิดกั้นพัฒนาการหรือการเพิ่มเติม โดย ทีมงานคนอื่นๆ อย่างแน่นอน หากไม่ได้ทำโครงการนี้เพียงคนเดียว

ถ้าพูดโดยรวมแล้ว การออกแบบมัลติมีเดียนั้นมี 2 ระดับ คือ ภาคศิลปะ และภาคเทคนิค

เป้าหมายในการออกแบบ

การออกแบบมัลติมีเดียที่ดีที่สุดก็คือ การสร้างสิ่งแวดล้อมที่จะทำให้ผู้ดูลืมไปว่า “ พวกเขา กำลังสื่อสารกับเครื่องจักร ” และมีแรงกระตุ้นให้ผู้ดูเหล่านั้นเกิดความรู้สึกอยากที่จะค้นหา

หลายครั้งที่เสียเงินไปเพื่อให้ได้โปรแกรมมัลติมีเดียมาสักโปรแกรม แต่ต้องผิดหวังเพราะมัน “ กระจอก ” บ่อยครั้งที่ผู้ผลิตโปรแกรมมัลติมีเดียพยายามให้โปรแกรมออกสู่ตลาด ถึงแม้พวกเขาจะ เอาโปรแกรมลงแผ่นซีดีรอมแล้ว แต่พวกเขามักจะลืมประโยชน์ที่แท้จริงของมัน เช่น การนำเอาข้อมูล หนึ่งสื่อเล่มหนึ่งเอามาใส่ลงซีดีรอม หรือเอาภาพถ่ายและภาพยนตร์ที่กลายเป็นภาพนิ่งมาทำให้

เคลื่อนไหวได้บนแผ่นซีดีรอม คงไม่มีใครอยากนั่งอ่านหนังสือและข้อมูลมากมายบนจอคอมพิวเตอร์หรอก เพราะคอมพิวเตอร์นั้นเป็นสื่อที่ท่านสามารถฉายวิดีโอหรือเล่นกับเสียงได้ในขณะที่สื่ออื่นๆ ไม่สามารถทำได้

สรุป

การออกแบบที่ดีนั้น จะต้องสามารถดึงความสนใจของผู้ดูเข้าสู่เนื้อหาของงานไม่ใช่เพียงแค่ตัวงานเท่านั้น ฉาก หรือกราฟิกต่างๆ ลีที่ใช้ต้องกลมกลืนกับการเคลื่อนไหวของสิ่งต่างๆ ในโปรแกรม ต้องเป็นไปอย่างนุ่มนวล จนผู้รู้สึกว่าการเรียนรู้กับเนื้อหาในโปรแกรมมีมิติเดียวนั้นง่ายและน่าสนใจ

สรุปข้อดีของสื่อMultimedia



- สามารถออกแบบการนำเสนอได้หลากหลาย เช่น บังคับให้คนดูจำเป็นจะต้องลำดับข้อมูลตามขั้นที่ออกแบบต้องการได้ หรือ การเลือกดูได้เฉพาะส่วน
- เข้าถึงข้อมูลที่ต้องการ ได้รวดเร็วและแม่นยำ
- ออกแบบให้เกิดความสวยงาม และดึงดูดความสนใจได้

ภาพเคลื่อนไหว สามารถออกแบบได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น การเคลื่อนไหวของตัวหนังสือ หรือ การ์ตูน Animation รวมไปถึงกราฟิก 3มิติ เหล่านี้เป็นส่วนส่งเสริมให้งานมีความโดดเด่นและน่าสนใจ

เสียง เป็นสิ่งที่ดึงดูดความสนใจของคนได้มากที่สุด การรับรู้ทางเสียงของคนมีอำนาจมากกว่าการมองเห็น งานออกแบบสิ่งพิมพ์ถึงจะสวยงามและมีความคิดดีเพียงใด มันไม่สามารถที่จะชักจูงให้คนหันมามองได้ถ้านั้นๆ ไม่อยู่ในจุดสนใจ แต่สื่อ Multimedia ทำได้เพราะมีเสียงนั่นเอง และ การใช้เสียงในงาน Multimedia ยังมีส่วนช่วยอย่างมากในงานออกแบบ เสียงช่วยดึงความสนใจและ ยังสร้างอารมณ์ในการรับชมได้ ดังกต ได้จาก คนตรีประกอบภาพยนตร์ เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เปรียบเทียบสื่อ Multimedia ด้วยกัน

สื่อ Multimedia ที่เป็นเว็บไซต์

ในปัจจุบันคงไม่มีใครไม่รู้จัก www. งานออกแบบ Multimedia บนอินเทอร์เน็ต ยังถูกจำกัดด้วย ปริมาณข้อมูล และความเร็วของ อินเทอร์เน็ต ถ้าปริมาณข้อมูลมาก จะทำให้เกิดความเบื่อหน่ายกับการรอ หรือ ทางแก้คือนักออกแบบจำเป็นต้องลดปริมาณหรือบีบอัดข้อมูลลง ทำให้คุณภาพของงานลดลง และ ส่งผลถึงงาน Graphic Design ด้วย

สื่อ Multimedia CD-rom

เป็นทางออกที่ดีที่สุด โดยงานออกแบบ จะไม่ถูกจำกัดอยู่ที่ ปริมาณข้อมูล หรือ ความเร็วของอินเทอร์เน็ต ทำให้ออกแบบได้อย่างเต็มที่ รวมถึงปัจจุบันราคาของแต่ละ Cd รวมกับ Dive CDRW มีราคาถูกลงมากถึงขนาดที่ทุกบ้านสามารถเป็นเจ้าของได้ และเราสามารถศึกษาสิ่งที่สำเร็จเรียบร้อย ได้เอง

สื่อมัลติมีเดียเพื่อการประชาสัมพันธ์บุคคลหรือบริษัทที่มีอยู่ในปัจจุบัน

ส่วนใหญ่ที่พบเห็นบ่อยที่สุดจะเป็นเว็บไซต์ ในเว็บไซต์เหล่านี้จะเห็นได้คือความสวยงามของกราฟฟิกที่ใช้ เพื่อความน่าเชื่อถือและดึงดูดกลุ่มเป้าหมาย อาจมีแนวความคิด (Concept) ในงานแต่ไม่ใช่ว่าทุกเว็บไซต์จะมีแนวความคิดเสมอไป ส่วนใหญ่เน้นที่หน้าตาของกราฟฟิกและการจัดวางมากกว่า สิ่งที่เห็นได้คือมาคือ करनाเสนอหรือคราดำเนินเรื่อง เพื่อให้ข้อความที่ต้องการสื่อสารสมบูรณ์และมีชั้นเชิงหรือเพื่อประกอบกับแนวความคิดในงานนั้นๆส่งเสริมงานให้ดูน่าสนใจยิ่งขึ้น เทคนิคหรือลูกเล่นต่างๆเป็นคำดึงดูดหรือเป็นเอกลักษณ์ให้กับงานออกแบบ เทคนิคอาจเป็นสิ่งที่ผู้ชมจดจำมากกว่าหน้าตากราฟฟิกด้วยซ้ำยังกลุ่มเป้าหมายเป็นวัยรุ่นด้วยแล้ว เทคนิคหรือลูกเล่นต่างๆจะเป็นสิ่งที่กลุ่มเป้าหมายสนใจเป็นพิเศษและเทคนิค ลูกเล่นต่างๆ ยังช่วยส่งเสริมให้งานมีความคิดสร้างสรรค์และเป็นจุดขายได้ด้วย

ศึกษาพฤติกรรมการรับรู้ของกลุ่มวัยรุ่น

จากการสำรวจในกลุ่มวัยรุ่นที่สนใจงาน Graphic Design และใช้คอมพิวเตอร์อายุ 15-25 ปีพบว่า

- สนใจงานที่มีเนื้อหาไม่ควรลึกซึ้งหรือมากเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- หน้าตา การจัดวางและการออกแบบที่ดี โดยจะดูที่การออกแบบก่อนเป็นอันดับแรก แล้วถึงจะดูข้อมูลหรือเนื้อหา
- ถ้ามีภาพเคลื่อนไหว หรือ Interactive หรือเทคนิคลูกเล่นต่างๆ จะเพิ่มความสนใจมากขึ้น
- เลียงก็เป็นส่วนทำให้สนใจงานมากขึ้นเช่นกัน

วิเคราะห์ตนเองเพื่อนำไปประกอบการออกแบบในงาน

- เป็นคนค่อนข้างไม่มีระเบียบ
- สนุกสนาน อารมณ์ดี
- มีความเป็นตัวของตัวเอง
- มีความคิดสร้างสรรค์
- เป็นนักออกแบบที่มีความสามารถ

สรุปการออกแบบ

สิ่งที่จะบอกในงาน

- มีความสามารถในการออกแบบ กราฟฟิกในงาน มัลติมีเดีย ให้สวยงามและดึงดูดใจ
- มีแนวความคิด (Concept) ที่ชัดเจนในงาน
- มีความคิดสร้างสรรค์
- สามารถทำกราฟฟิก และ อนิเมชัน เคลื่อนไหวได้
- มีความสามารถสื่อสารกับกลุ่มวัยรุ่นได้ดี
- มีอารมณ์ขันและสนุกสนานในงาน
- ผลงานที่เคยทำ (Portfolio)

นำเสนอโดยใช้แนวความคิดว่า “เราเป็นคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ หรือ idea แทรกซึมอยู่ทั่วร่างกาย”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

แนวความคิดในการออกแบบ

จากแนวความคิด (Concept) ที่ได้ว่า “มนุษย์ไอเดีย” มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ภายในร่างกายทุกส่วน การดำเนินเนื้อหาของงานจึงต้องพยายามอธิบายอวัยวะต่างๆของร่างกายว่ามีความสำคัญอย่างไร โดยแบ่งหัวข้อออกเป็น 5 ส่วน คือ ร่างกายที่เก็บไอเดียไว้ เส้นผมที่แตกปลายพร้อมกับไอเดียที่แตกสาขาออก สมอ่งที่สามารถคิดได้อย่างรวดเร็ว ลายนิ้วมือที่มีความเป็นเอกลักษณ์ของไอเดีย ปอดคือที่ฟอกไอเดียให้เหลือแต่ความคิดดีๆไว้ โดย ดำเนินเหตุการณ์ด้วยตนเองโดยใช้เทคนิคภาพลักษณะตัดท่อนให้เหมือนกับภาพกราฟิก เคลื่อนไหวอยู่ในงาน โดย Theme ที่ใช้ในงานคือการสแกนเข้าไปในอวัยวะต่างๆเพื่อดูความสามารถของอวัยวะนั้นๆ เรื่องราวจะดำเนินไป โดยการเคลื่อนไหวหนึ่งท่าทาง และหยุดเพื่อสแกนเข้าไปดูตามอวัยวะต่างๆตามส่วนที่ต้องการให้ดู เพื่อให้เห็นว่ามีความคิดแทรกซึมอยู่จริง และจะให้ดูตลก สนุกสนาน เพื่อให้ตรงกับข้อมูลและนิสัยส่วนตัวของข้าพเจ้า โดยจะแบ่งโครงสร้างของงานออกดังนี้

- Concept จะเป็นส่วนที่ครอบคลุมงานทั้งหมดให้มีเรื่องราวตามแบบที่กล่าวไว้
- Story ส่วนของเนื้อหาเรื่องราวของอวัยวะแต่ละส่วน
- Portfolio แสดงผลงานและความสามารถที่เคย
- Contact ส่วนของการติดต่อ ที่อยู่ และเบอร์โทรศัพท์

วิธีการนำเสนองานที่น่าสนใจ

- ใช้ภาพเคลื่อนไหว
- Interface สวยงาม
- มีความคิดสร้างสรรค์
- มีเทคนิคและลูกเล่นต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนของเนื้อเรื่อง

จะเป็นการเคลื่อนไหวแอนิเมชันต่างๆ ในส่วนนี้จะนำไปใช้ให้กับทุกการนำเสนอ โดยขั้นแรกจะแบ่งการนำเสนอออกเป็น 3 แบบด้วยกันคือ

- 1 Interface แบบเดียวกันทุกหน้า
- 2 Interface ที่เปลี่ยน ไปทุกหน้า
- 3 ใช้ Interactive เป็นตัวดำเนินเรื่อง

Interface แบบเดียวกันทุกหน้า

ออกแบบหน้า Interface ของทุกหัวข้อ (แบ่งตามอวัยวะแต่ละส่วน) ให้มีหน้าตาเหมือนกัน โดยแบ่งภาพออกเป็น 2 ส่วน ส่วนซ้ายจะเป็นกราฟฟิกและภาพเคลื่อนไหวต่างๆ ด้านขวาจะเป็นพื้นที่ว่างสำหรับข้อความต่างๆ และมีปุ่ม Contact ไว้กดสำหรับการติดต่อ ดำเนินเนื้อเรื่องโดยลำดับตามหัวข้อแรกไปจนจบหัวข้อสุดท้าย ผู้ดูไม่สามารถเลือกลำดับการดูได้เอง

ข้อดีของการนำเสนอวิธีนี้ ผู้ชมจะเข้าใจรูปแบบการทำงานและหมวดหมู่ต่างๆ ได้ง่าย ทำให้ผู้ชมดูงานทั้งหมดได้ทั่วถึง

ข้อเสีย คือ งานอาจน่าเบื่อและไม่ตื่นตื่นเท่าที่ควร งานดูจริงจังและเป็นระเบียบมากเกินไป เนื่องจาก Concept กำหนดมาแล้วว่างานจะไม่ดูจริงจังมากเกินไป

Interface ที่เปลี่ยนไป

Interface ที่เปลี่ยนไปเมื่อเปลี่ยนหัวข้อ สร้างความแปลกใจให้แก่ผู้ชม โดยดำเนินเนื้อเรื่องตามลำดับแต่ Interface จะเปลี่ยนไปไม่จืดจางเหมือนเดิม โดยแบ่งปุ่มออกเป็น 3 ปุ่ม คือ About Me Portfolio Contact โดยที่จะมีปุ่มทั้ง 3 อยู่ในทุกๆ หน้า แต่ตำแหน่งของปุ่มจะเปลี่ยนไปตาม Interface ของแต่ละหน้าเช่นกัน

ข้อดีของการนำเสนอด้วยวิธีนี้ ผู้ชมจะมีการตื่นตัวมากกว่าในการดูงานเพราะต้องพยายามเข้าใจ Interface ในหน้านั้นๆ ใหม่ และนักออกแบบสามารถโชว์การออกแบบได้อย่างเต็มที่มากกว่า

ข้อเสีย ผู้ชมอาจไม่เข้าใจงานหรือ Interface ได้ดีเท่าที่ควร งานแสดงการออกแบบที่หลากหลายแต่ยังขาดเทคนิคเสริม การที่ Interface เปลี่ยนไปอาจทำให้งานไม่มีเอกลักษณ์

ใช้ Interactive ดำเนินเรื่อง

ใช้เทคนิค Interactive เป็นการสแกนร่างกายเพื่อดูอวัยวะส่วนต่างๆตามหัวข้อ ให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการดำเนินเนื้อหาต่างๆ โดยที่ Interface ยังเหมือนกันทุกหน้าแบ่งหน้าออกเป็น 2 ส่วน ด้านซ้ายเป็นกราฟฟิกและภาพเคลื่อนไหว ด้านขวาจะเป็น Portfolio และปุ่ม Contact ในทุกๆหน้า

ข้อดีของการนำเสนอด้วยวิธีนี้ คือดึงดูดความสนใจผู้ชม ได้ด้วยเทคนิคการนำเสนอ เทคนิคสามารถส่งเสริม Concept ของงานได้ดี

ข้อเสีย การแบ่งหน้าออกเป็น 2 ส่วนทำให้พื้นที่การใช้ประโยชน์กับการโชว์การออกแบบน้อยลง และดูเป็นระเบียบมากเกินไป

สรุปการออกแบบการนำเสนอของ CD-rom นี้

หลังจากได้ข้อดีข้อเสียของการนำเสนอแต่ละแบบแล้ว การนำเสนอควรใช้เทคนิค Interactive เป็นตัวนำเรื่องเข้าไปในแต่ละหัวข้อ และ Interface แต่ละหน้าจะต้องมีเอกลักษณ์ของงานชิ้นนี้แต่ไม่จำเป็นจะต้องใช้ Interface เดียวกันทุกๆหน้า เพื่อเป็นการโชว์ผลงาน ไปในตัวในแต่ละหัวข้อควรมี Portfolio อยู่ด้วย และ Contact ควรจะมีอยู่ในทุกๆหน้าเพื่อความสะดวกในการติดต่อ

การพัฒนาแบบร่าง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



หัวข้อปอด



หัวข้อสมอง

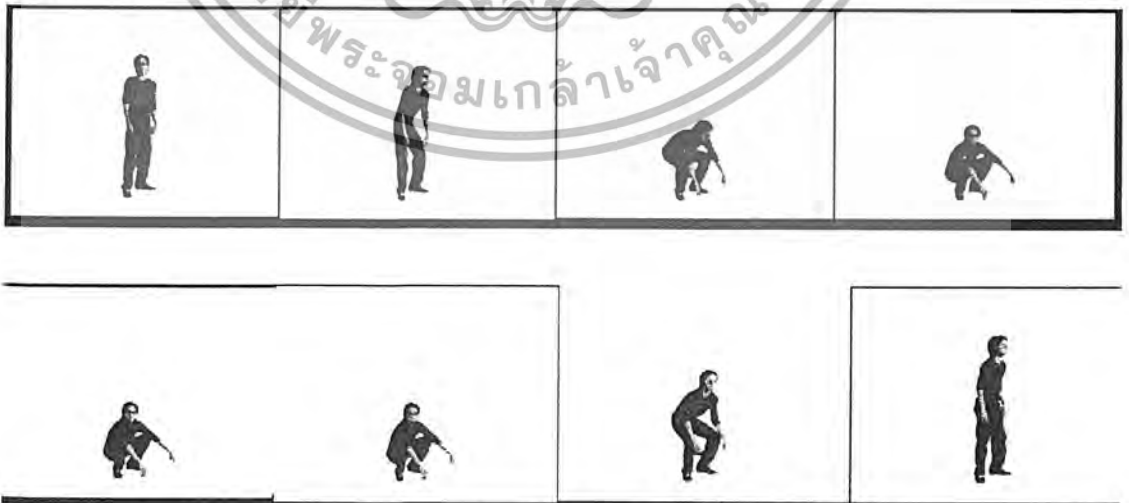
จะเห็นได้ว่าในแต่ละหัวข้อจะมีเทคนิค Interactive คือผู้ชมสามารถขยับวงกลมที่ทำหน้าที่สแกนอวัยวะต่างๆ ในแต่ละหัวข้อ ได้ก่อนจะคลิกเข้าสู่รายละเอียดต่างๆของแต่ละหัวข้อ และInterface จะมีหน้าต่างคล้ายๆกันแต่จะไม่เหมือนกันทุกหน้า

จากที่สรุปการนำเสนอได้แล้ว จะเป็นส่วนของการออกแบบหน้าผลงาน หรือ Interface จาก Concept ที่กำหนดมาจะต้องให้ความสำคัญกับส่วนนี้มาก เพราะงานตั้งใจจะโชว์กราฟฟิกมากกว่าแนวความคิด

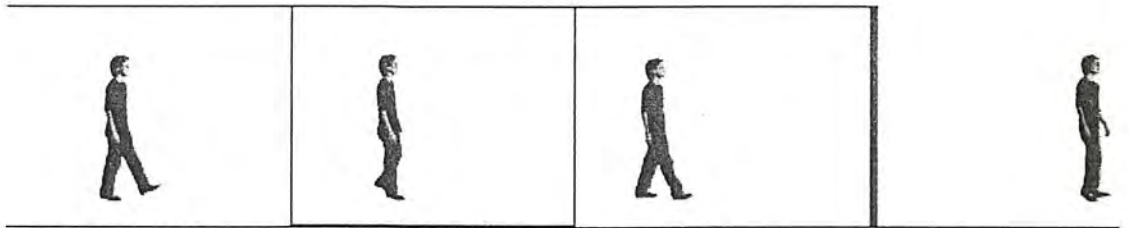
กราฟฟิกในส่วนของเนื้อเรื่องช่วงนำก่อนเข้าหัวข้อ จะมีการเปลี่ยนแปลงในส่วนของแต่ละขั้นต่างๆนิดหน่อยเพื่อความน่าสนใจ โดยใช้เทคนิค Stop motion และใช้เทคนิค Filter—Cutout ของโปรแกรม Adobe Photoshop

การออกแบบหน้าเปิด

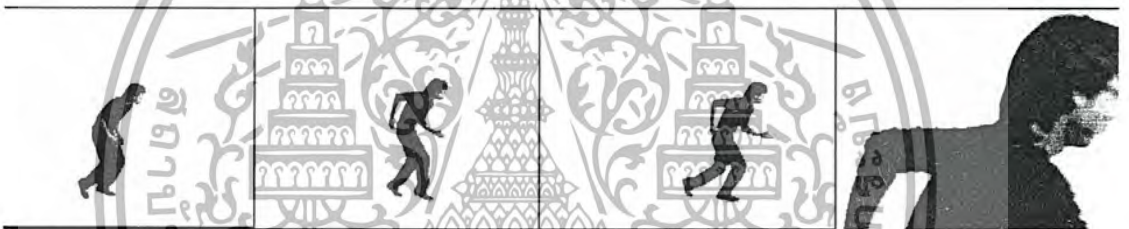
1. หน้าIntro



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



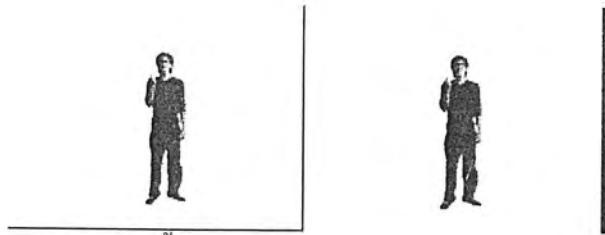
2. เปิดหัวข้อ เส้นผม



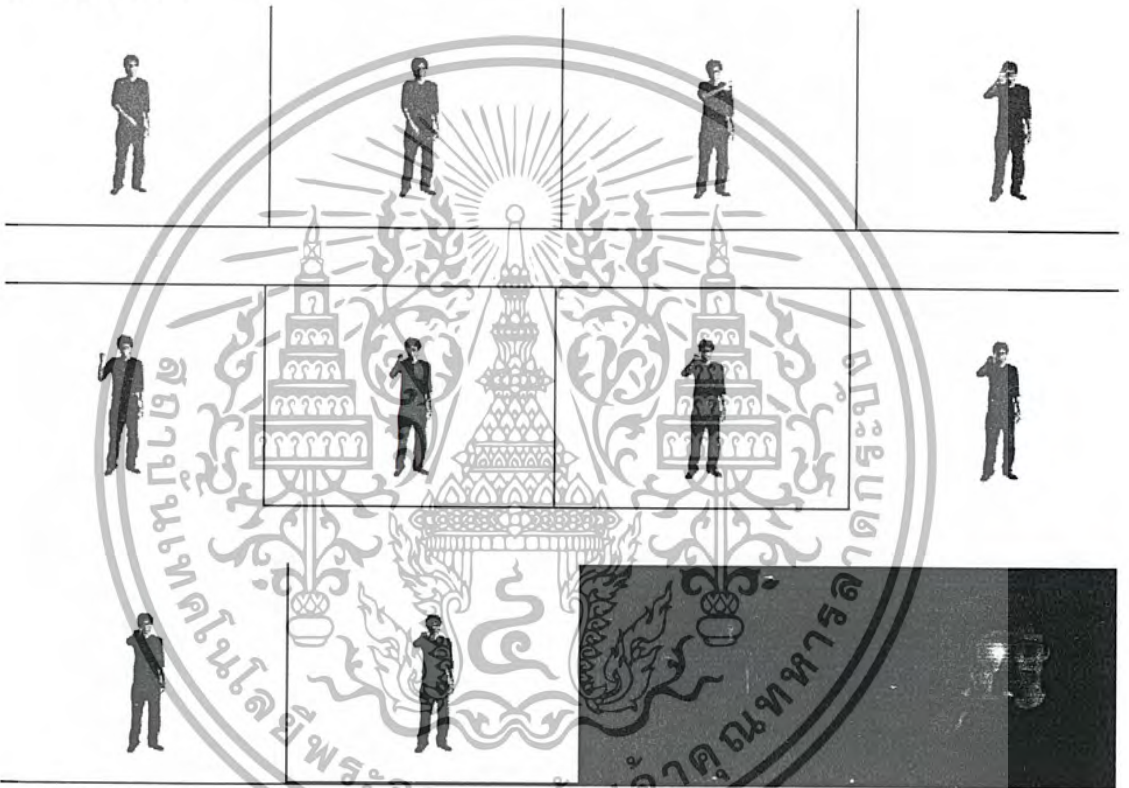
3. เปิดหัวข้อ สมอง



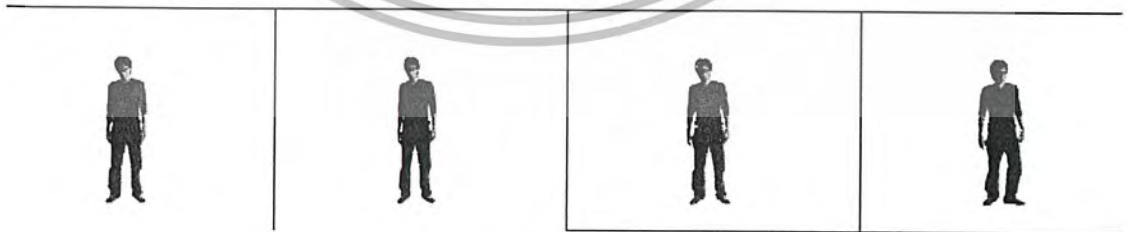
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



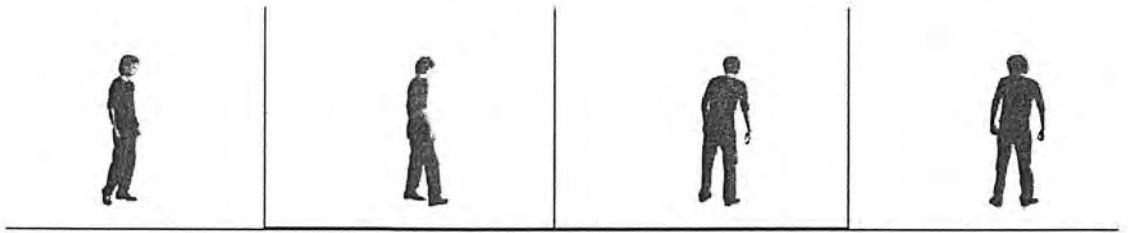
4. เปิดหัวข้อ นิ้ว



5. เปิดหัวข้อปอด



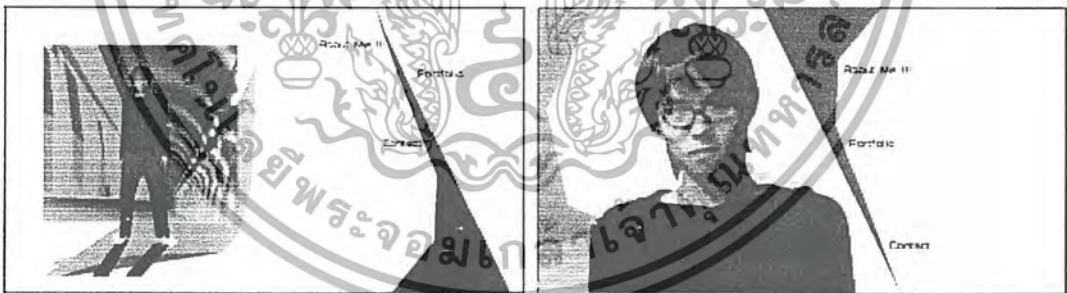
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ในส่วนของการออกแบบกราฟิกและ Interface

ต้องการให้งานดูทันสมัย ดูเข้าใจง่าย ๆ จึงออกแบบหน้าต่างแบบต่าง ๆ กัน

แบบที่ 1

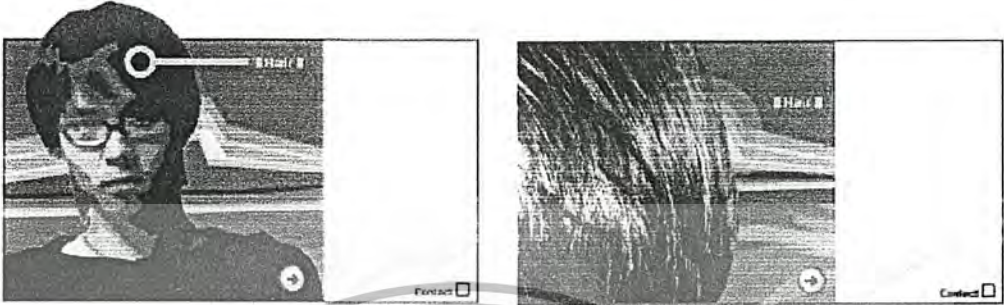


ตัวหน้าต่างดูเข้าใจง่ายก็จริง แต่ยังไม่สนับสนุนการออกแบบกราฟิก Interface ให้สวยงามได้อย่าง

เต็มที่พอ

แบบที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ดูสวยงามขึ้น แต่ยังไม่มียกลักษณะ ดูเรียบร้อยเกินไป

แบบที่ 3



จากแบบที่ 1-2 นั้นดูไม่น่าสนใจด้วยดีสีพื้น พอมาถึงแบบที่ 3 จึงได้ความคิดที่จะใช้สีที่สดเพื่อความดึงดูดใจและเพื่อความน่าสนใจที่งานมากขึ้น แต่องค์ประกอบต่างๆ และหน้าตาของงานยังไม่เหมาะสมกับเนื้อหาเท่าที่ควร

เนื่องจากงานยังขาดความเป็นเอกลักษณ์ จึงคิดว่างานควรมีสิ่งที่ยังบอกความเป็นเอกลักษณ์ของงานขึ้นนี้อย่าง เช่น โทนต์ หรือ ลักษณะกราฟฟิกเฉพาะตัว

มาถึงตรงนี้ความน่าจะเป็นคือ ดีสีพื้น และลักษณะเฉพาะของกราฟฟิก จึงได้มีความคิดที่จะออกแบบ Navigator Bar ขึ้นมาให้มีลักษณะความที่กล่าวไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



จากตรงนี้ก็ถือว่าใกล้เคียง Concept แล้วทั้ง กราฟฟิค และความเป็นเอกลักษณ์ แต่ Concept ยังต้องการ
 แปลกใจในแต่ละหน้า จึงมีความคิดที่จะใช้สีที่ต่างกันเพื่อให้ความรู้สึกที่ต่างกันแม้จะมี Navigator Bar
 ที่เหมือนกันในทุกๆ หน้า

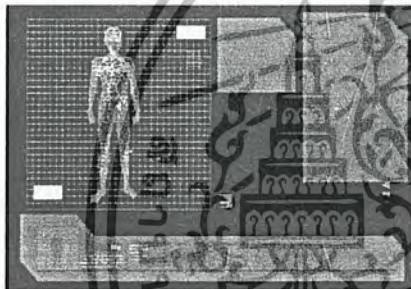


แบ่งสีและหัวข้อตามนี้

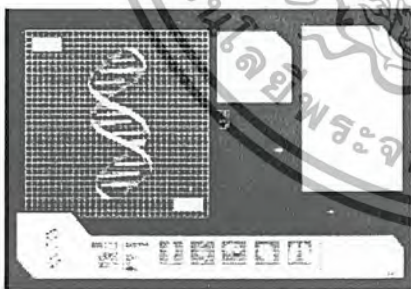
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มาถึงขั้นนี้ถือว่าใกล้เคียงแล้ว แต่จากหน้า Interface แบบ 1 2 3 ที่ร่างมายังไม่ดีพอ จึงเปลี่ยนรูปแบบใหม่ โดยได้แนวความคิดใหม่ว่า เป็น Interface ของหน้าจอโปรแกรมของคอมพิวเตอร์ จะเป็นโปรแกรมเกี่ยวกับการแพทย์ ที่ไว้ใช้ตรวจสอบแกนนอวัยวะต่างๆของคนไข้ หรือโปรแกรมทดลองวิทยาศาสตร์กับมนุษย์ทดลอง โดยได้แรงบันดาลใจความคิดนี้จากภาพยนตร์ต่างประเทศ จึงเริ่มร่างแบบขึ้นใหม่โดยใช้กราฟฟิกและสีตามที่กำหนดไว้แล้ว จึงได้

แบบร่างInterface



About me

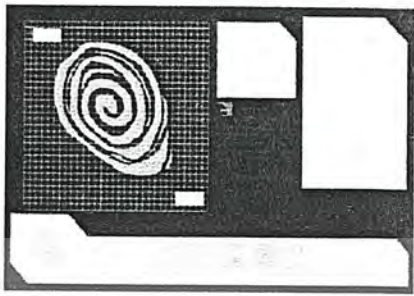


เด่นผม

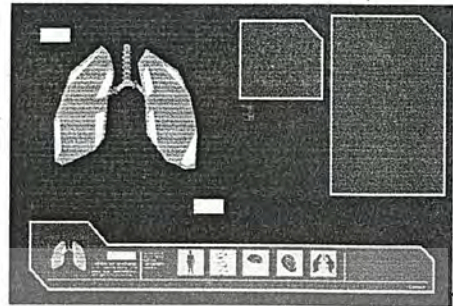


สมอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



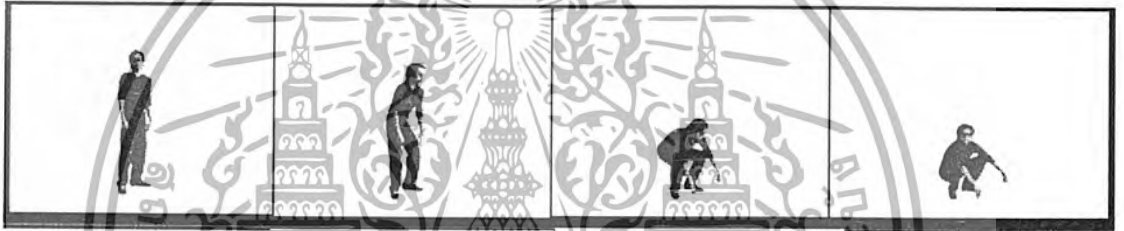
หัว



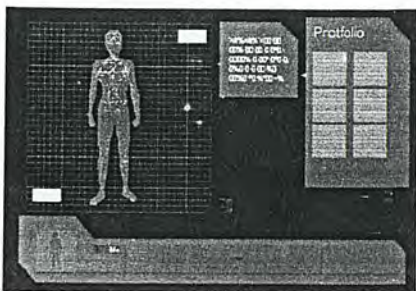
ปอด

เมื่อ ได้ Interface แล้วจึงถึงขั้นตอน ร่างแบบร่าง ตามงานจริง

- ไล่แผ่น CD



ภาพจะหยุดและสามารถกดเพื่อเข้าไป About me กดแล้วภาพจะเคลื่อนไปต่อ

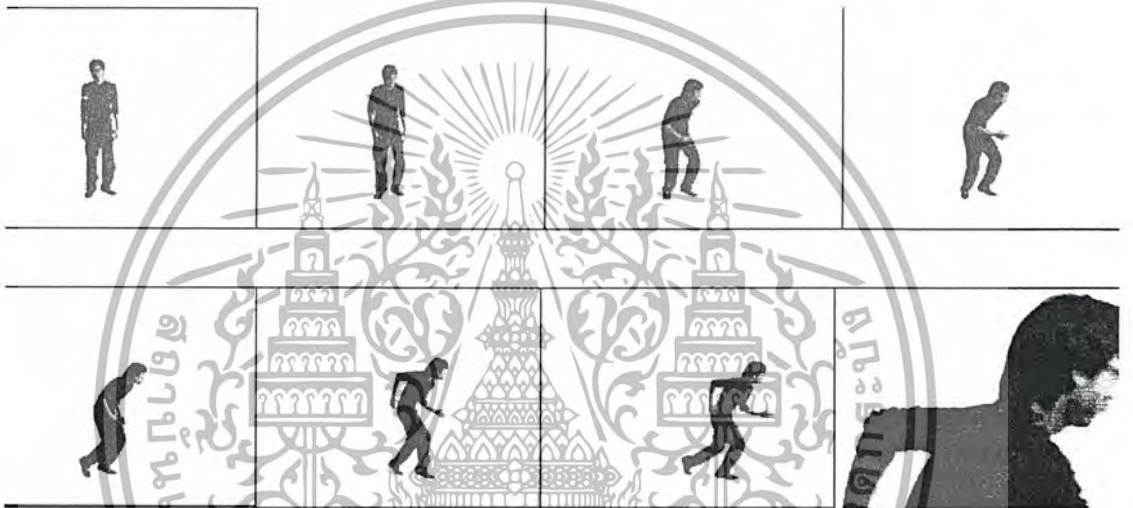


และเข้าสู่หน้า Interface

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

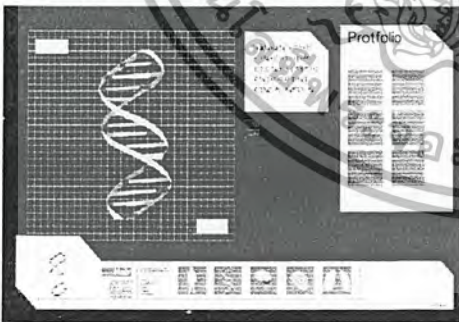
จะบังคับให้ผู้ชมเข้ามาที่หน้านี้ก่อนเพื่อทำความรู้จักก่อนและจะมี Portfolio ให้กดดูได้ โดย Portfolio จะดูได้จากบา โดยที่เอาเมาส์ไปจ่อภาพจะ Rollover เป็นภาพสี พอถึงหน้านี้สามารถเลือกได้ว่าจะเข้าไปหน้าได้ก่อนโดยการกดปุ่มรูปอวัยวะต่างๆและจะเข้าสู่หน้านั้นๆได้

- เส้นผม



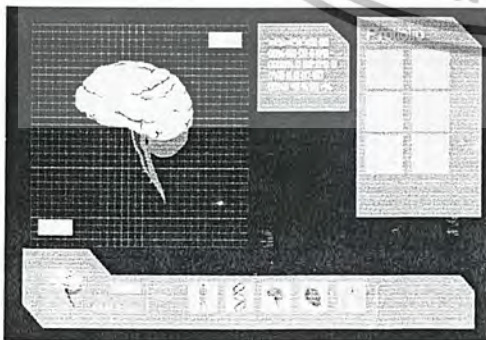
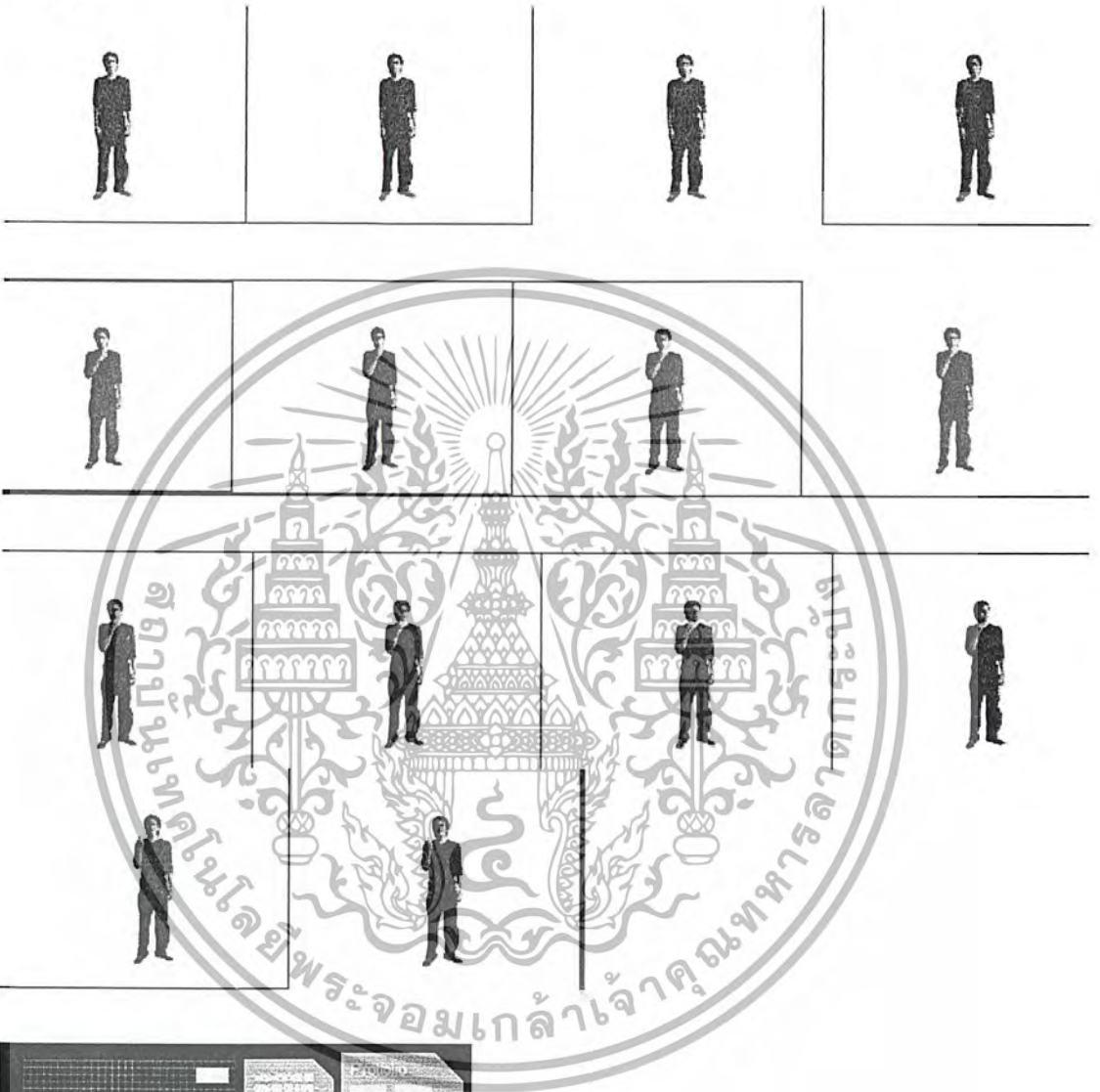
ภาพจะหยุดและสามารถ

ดูภาพสแกนของเส้นผมได้ พอกดจะเข้าสู่ Interface



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- สมอง



ภาพจะหยุดและสามารถดูสแกนสมองได้ กดเพื่อเข้า Interface

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- นิ้ว

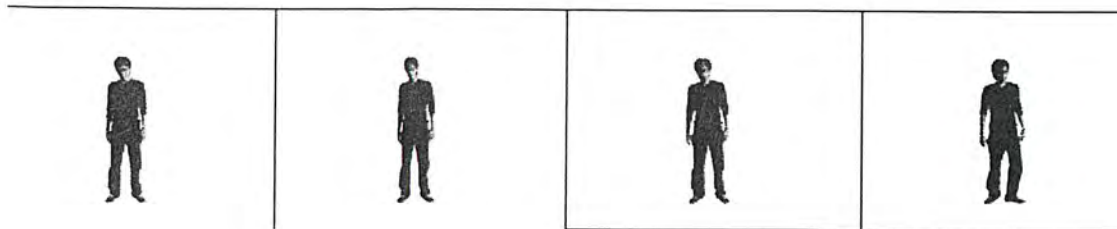


ภาพจะหยุดที่รูปสุดท้าย และกดเพื่อเข้าหน้า Interface

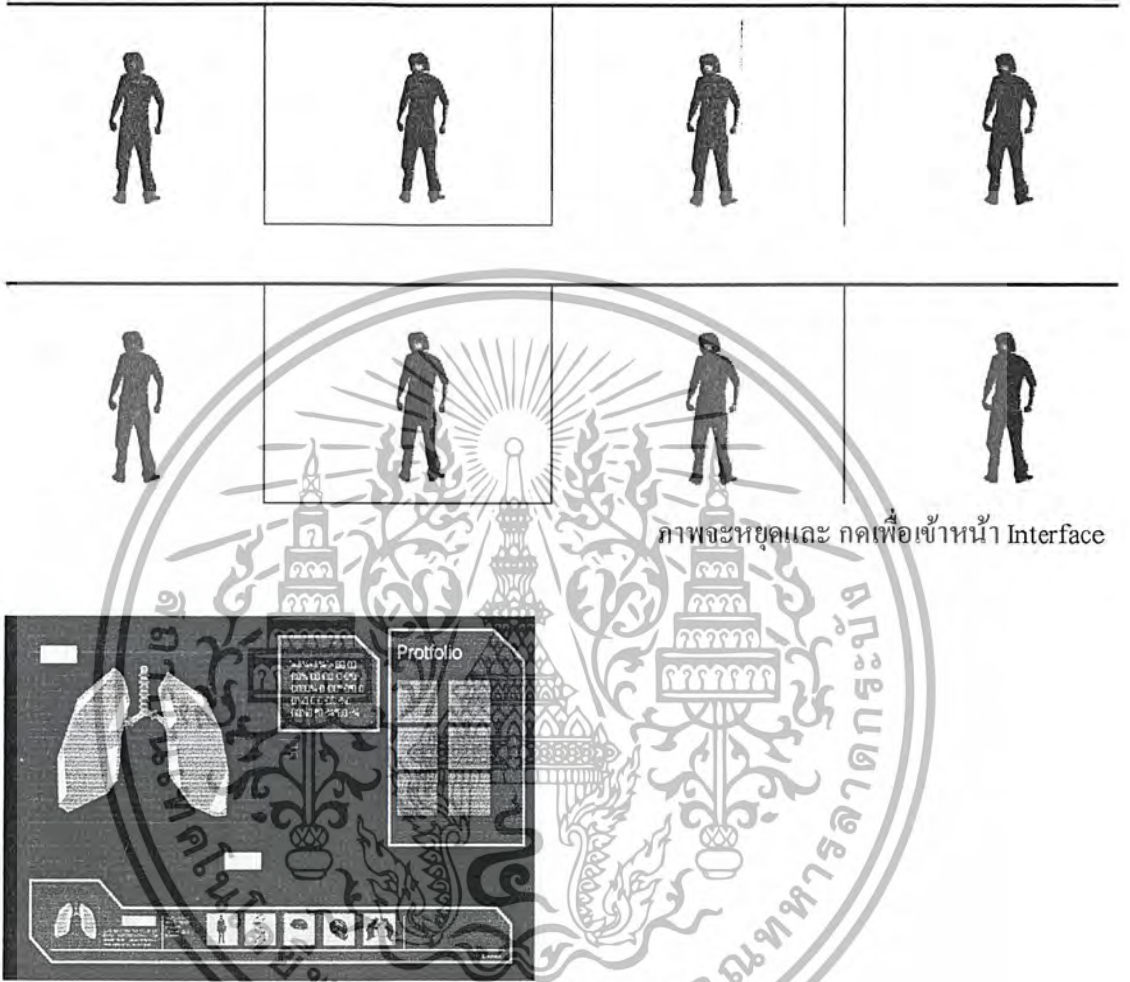


ทุกๆหน้าจะมีคำอธิบาย Concept ต่างๆของแต่ละหัวข้อ

- ปอด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพจะหยุดและ กดเพื่อเข้าหน้า Interface

สรุป ปัญหาแบบร่างที่ 1

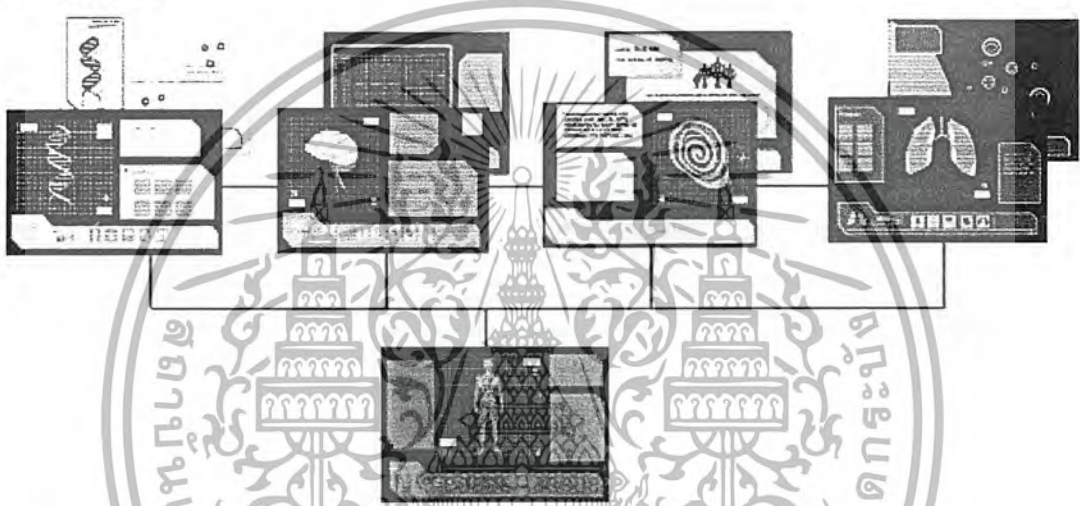
หน้าตาของ Interface ให้ความรู้สึกต่างกันแล้วก็จริง แต่การจัดวางยังเหมือนกันทุกหน้าอยู่ และในส่วนของการนำเรื่องยังไม่สมบูรณ์เท่าที่ควร เช่น ตอนใส่ CD ภาพควรจะหยุดและเข้ามาที่หน้า Interface เหมือนหน้าอื่นๆ และในหัวข้อนี้ยังไม่ชัดเจนเท่าที่ควร กราฟฟิคในหน้าเส้นผมยังอธิบายได้ไม่ดีพอ แต่รูปแบบหน้าตาของกราฟฟิคค่อนข้างจะลงตัวแล้ว งานยังคงจริงจังกันไปยังไม่ตรงกับ Concept สนุกสนาน

แบบร่างที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นการปรับปรุงข้อผิดพลาดต่างๆของแบบร่างที่ 1 โดยปรับเปลี่ยนการจัดวางของแต่ละหน้าใหม่ และเพิ่มหน้าของ Portfolio ลงไปในแต่ละหัวข้อ เพื่อที่จะโชว์ผลงานได้เต็มที่กว่าเดิม

เปลี่ยนการเคลื่อนไหวของตอนเปิดงานใหม่ โดยเพิ่มเอฟเฟ็กต์ต่างทำให้งานมีสีสันสนุกสนานและน่าสนใจและยังมีการเพิ่มอารมณ์ขันในงานด้วย และในเฟรมสุดท้ายจะมีตัวอักษรของหัวข้อปรากฏอยู่เพื่อให้ผู้ชมสนใจบริเวณนั้น และจะเห็นการสแกนของอวัยวะต่างๆตามหัวข้อ โดยแบ่งโครงสร้างของ CD ได้ดังนี้

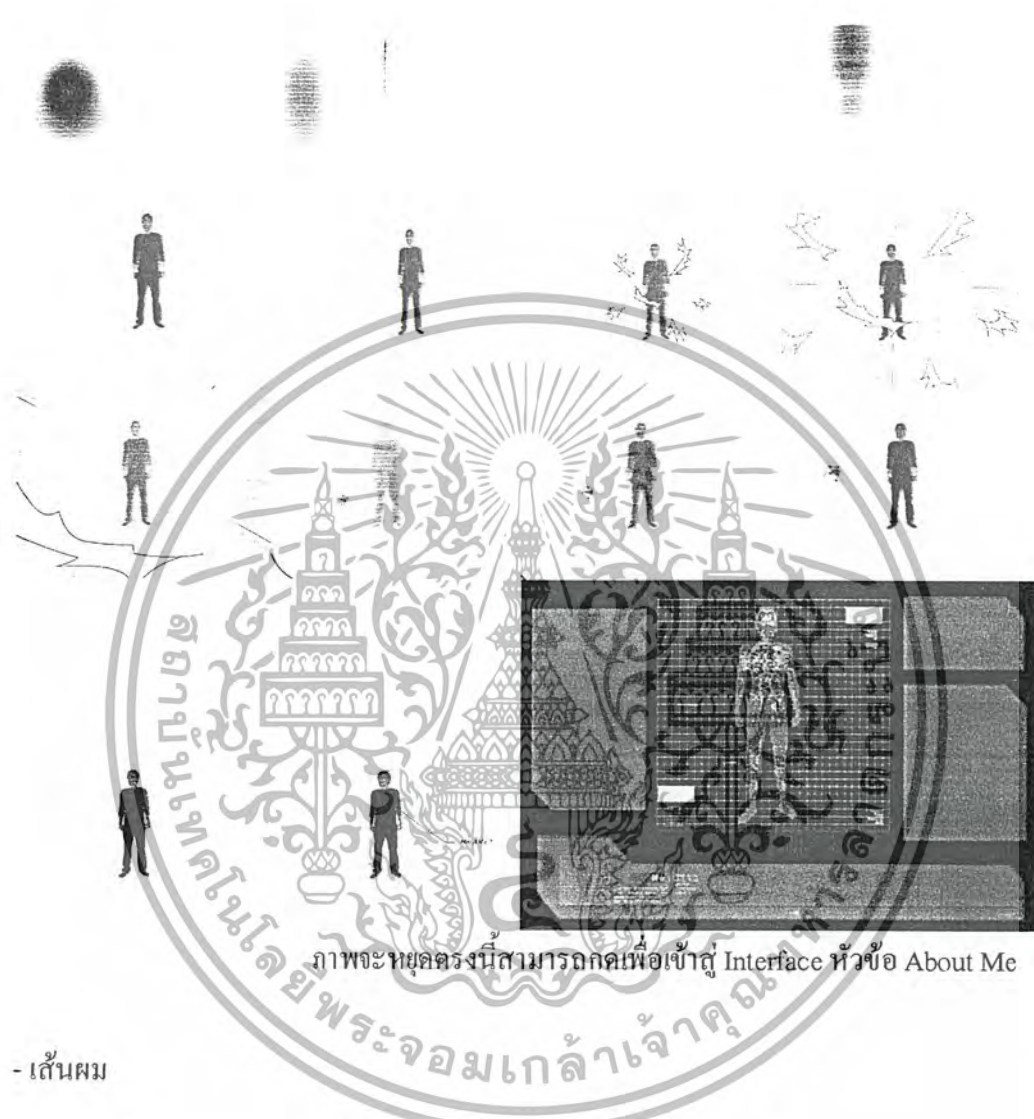


หน้า About me (ที่ชี้สีแดง) จะเป็นหน้าเริ่มต้น สามารถเข้าหน้าอื่นด้วยการกด Icon ที่ Navigator Bar พอเข้าไปหน้าของหัวข้อต่างๆ แต่ละหัวข้อจะมีหน้า Portfolio ของแต่ละหน้า

เปิดแผ่น CD



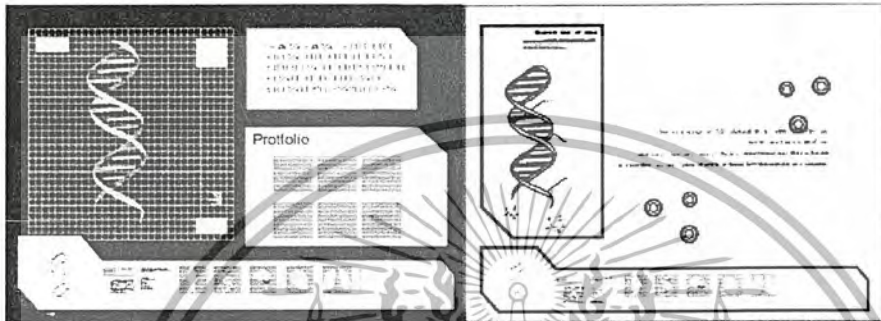
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



- เส้นผม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

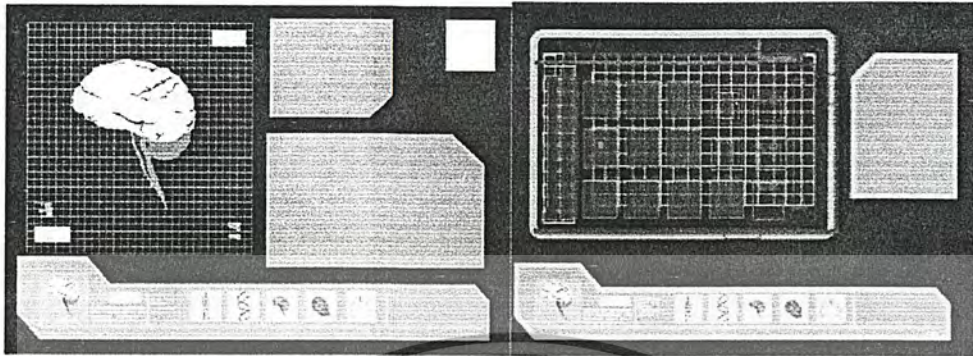


จัดเรียงหน้าใหม่และเพิ่มหน้าโชว์ Portfolio เข้าไป

- สมอง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



จัดเรียงหน้า

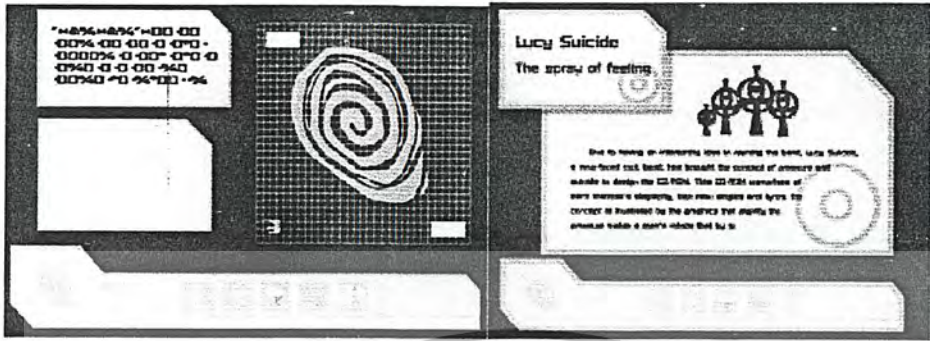
ใหม่และเพิ่มหน้า โห้ว Portfolio เข้าไป

- นัว



ภาพหยุดเพิ่มรอให้คลิกที่นัว

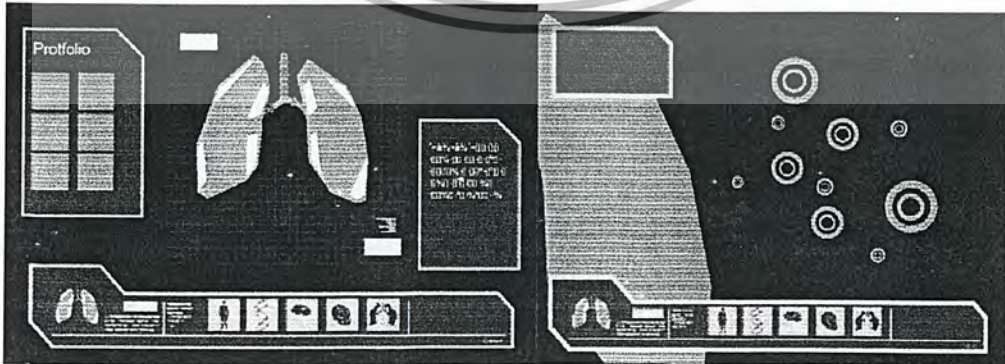
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เมื่อคลิกแล้วจะ

ให้คลิกอีกครึ่งหนึ่ง กดแล้วเข้ามายังหน้า Interface

- ปอด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มาถึงขั้นนี้แล้วกราฟฟิก องค์ประกอบ เทคนิค ถือได้ว่าลงตัวแล้วเหลือแต่การตกแต่ง เล็กๆน้อยๆเพื่อเพิ่มความสวยงามให้มากขึ้น และเพิ่มเทคนิค Interactive ให้สอดคล้องกับเนื้อหาของแต่ละหัวข้อเพื่อส่งเสริม Concept และเพิ่มความสุขสนาน



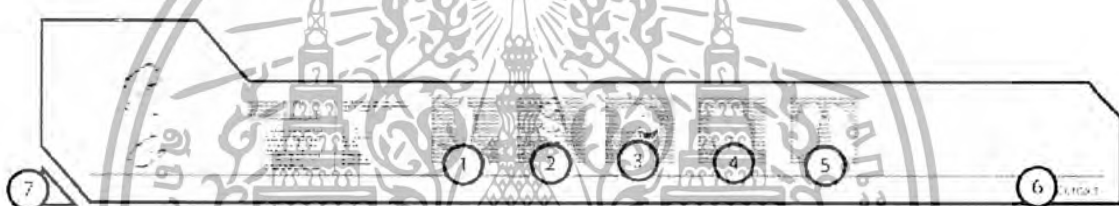
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ผลงานจริง

เมื่อได้แบบร่างที่สมบูรณ์แล้วจึงดำเนินการในส่วนของผลงานจริงต่อ สิ่งที่ต้องเข้ามาคือ ในส่วนของลูกกลิ้งเคียบคลิกย่อยต่างๆ เช่น ภาพพื้นคำข้างหลังจะมีลวดลายเพิ่มเข้ามา

การทำงานของ Navigator Bar



1. เข้า ไปหน้าหัวข้อร่างกาย
2. เข้า ไปหน้าหัวข้อเส้นผม
3. เข้า ไปหน้าหัวข้อสมอง
4. เข้า ไปหน้าหัวข้อนิ้ว
5. เข้า ไปหน้าหัวข้อปอด
6. ปุ่ม Contact เมื่อคลิกจะมีที่อยู่ปรากฏออกมา
7. ปุ่ม Exit ออกจากงาน

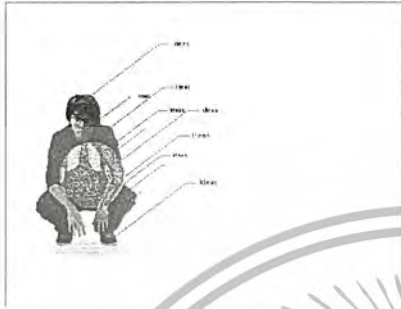
ขั้นการดำเนินเนื้อหาของงาน

- ไล่แผ่น CD

จะมีเสียงคนตรีขึ้น

ภาพแรกที่เห็นคือมีตัวข้าพเจ้านั่งอยู่ และมีคำว่า Idea ซ้อยู่ทั่วร่างกาย พอเมาส์ไปจ่อคูก็จะสามารถคลิกจนร่างกายให้เห็นถึง ไอเดียมากมาย สามารถคลิกเมาส์ได้เพื่อไปต่อ

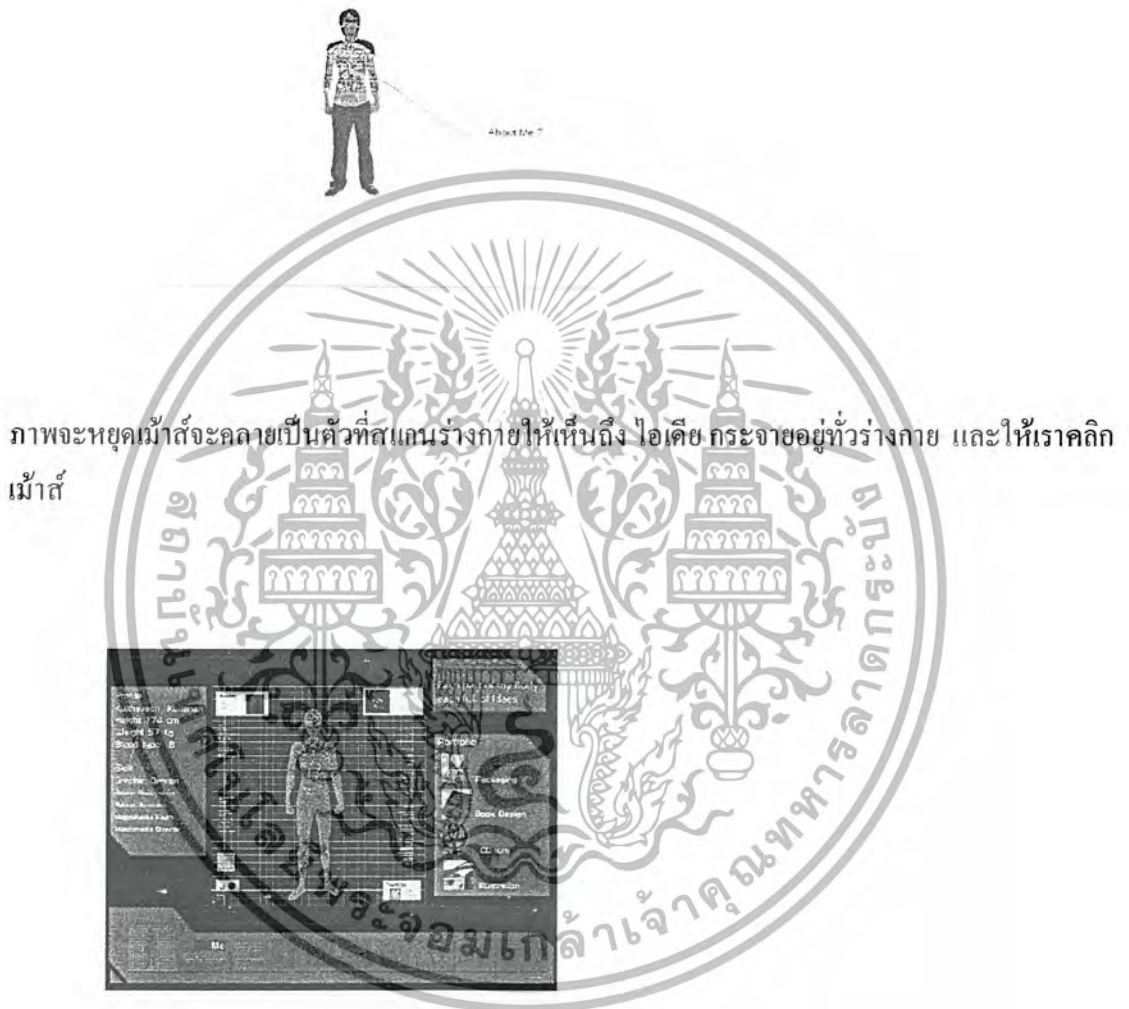
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



คลิกเมาส์ ภาพจะดำเนินไปต่อ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพจะหยุดเม้าส์จะกลายเป็นตัวที่สแกนร่างกายให้เห็นถึง ไอเดีย กระจายอยู่ทั่วร่างกาย และให้เราคลิกเม้าส์

ในหน้านี้จะเป็นรายละเอียดของตัวข้าพเจ้า กราฟฟิคดูจริงจึงเป็นการสแกนร่างกายให้เห็นถึง ไอเดียจำนวนมากที่มีอยู่ โดยแทรกความขี้เล่นไว้คือ ภาพรูปตัวคนจะตั้งได้

Bar ด้านซ้ายจะเป็นรายละเอียดของข้าพเจ้า ด้านขวาบนเป็นประโยชน์ขยาย Concept ลั่น และ Bar ด้านล่าง จะเป็น Link ของหน้า Portfolio

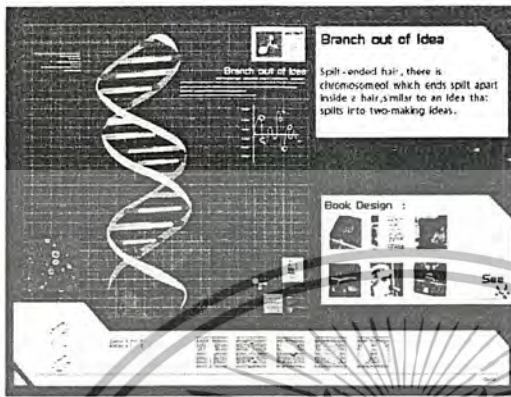
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- เส้นผม

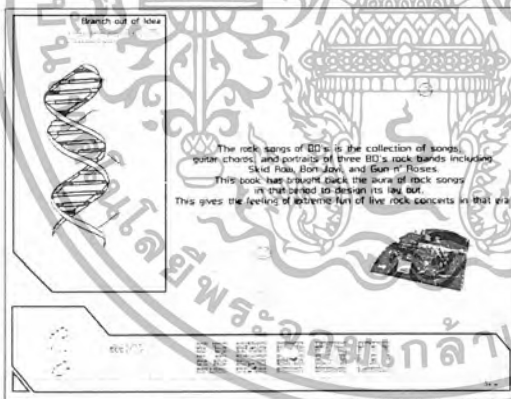


ภาพจะมาหยุดที่นี้ นำเมาส์มาที่เส้นผมซึ่งมีคำอธิบายว่า Branch out of Idea เมาส์จะสแกนให้เห็นถึง ไอเดียที่แตกออกตามเส้นผม และสามารถคลิกเพื่อ ไปต่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ในหน้านี้กราฟฟิกด้านซ้ายรูปเกลียวโครโมโซมจะแสดงให้เห็นการแตกความคิดเป็นความคิดใหม่ ด้านขวาจะเป็นคำอธิบาย และ Portfolio



เมื่อคลิกที่ Portfolio จะเขามาสู่หน้านี้ สามารถดูได้โดยเลื่อนเมา์ไปมา ภาพจะสแกนให้เห็นงานได้ ในหน้านี้เป็น Book Design จะมีคำอธิบายเกี่ยวกับงานอยู่ด้วย

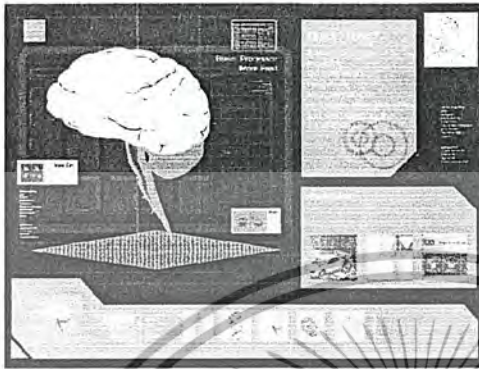
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- สมอง

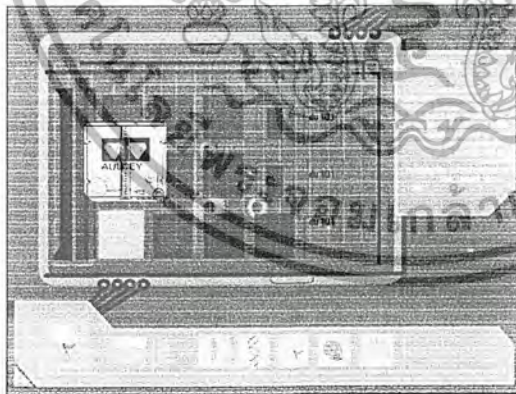


ภาพจะหยุดที่นี้ นำเมาส์มาที่สีรจะเห็นเป็นเหมือน แสงไฟเล็กๆกระพริบๆเหมือนกับไฟแสดงการทำงานของ คอมพิวเตอร์ คลิกเพื่อไปต่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



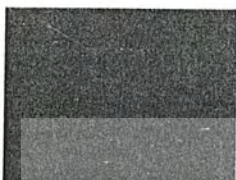
หน้านี้จะอธิบายการทำงานของสมองเมื่อนำเมล็ดไปจ่อหรือกดที่กราฟฟิกรูปสมองด้านซ้าย จะเห็นว่ามี
แผงวงจรคอมพิวเตอร์กำลังทำงานอยู่ และมีเซลล์ของไอเดียกำลังกระจายออกจากสมองมากมาย
ด้านขวาจะเป็น Portfolio



เมื่อคลิกที่ Portfolio แล้วภาพจะดำเนินมาเรื่อยๆจนหยุดที่หน้านี้ ที่เป็นรูปแผงวงจรสามารถใช้เมาส์
สแกนดูงานได้ ในหน้านี้จะเป็นการออกแบบกราฟฟิก Packaging ของรถบังคับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

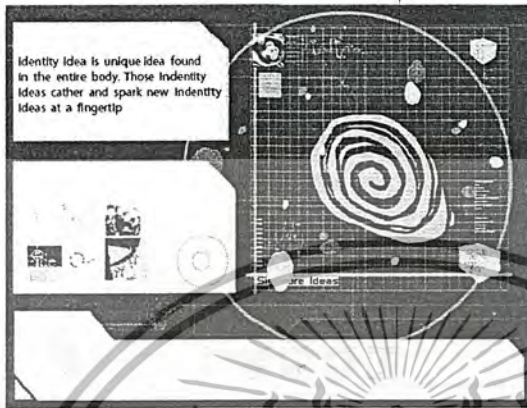
- นิ้ว



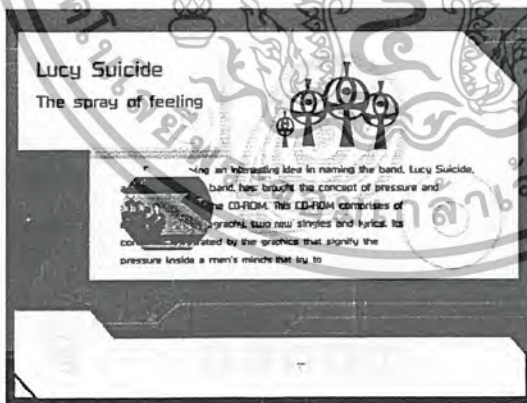
ภาพจะดำเนินมาหยุดที่นิ้ว เมื่อนำนิ้วสัมผัสกับปลายนิ้ว ภาพจะแสดงให้เห็นว่านิ้วนั้นสว่างขึ้น คลิ๊กอีกทีเพื่อไปต่อ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ในหน้านี้จะอธิบายถึงแนวความคิดที่เป็นเอกลักษณ์ โดยที่ใช้สัญลักษณ์ของลายนิ้วมือ โดยที่จะมีเซลล์
ไอเดียมากมายวนอยู่รอบๆ ซึ่งเซลล์ไอเดียเหล่านั้นคือ ไอเดียที่เป็นเอกลักษณ์ โดยแทนด้วยรูปหน้าของ
ข้าพเจ้า เมื่อนำมา ไปกดที่กึ่งกลางของลายนิ้วมือ ไปเรื่อยๆจะเป็นการประทุของความคิดที่ทำให้เกิด
แสงสว่างขึ้นนั่นเอง ด้านขวาจะเป็น Portfolio



หน้านี้เป็นงาน Cd-rom ของวงดนตรี Lucy Suicide

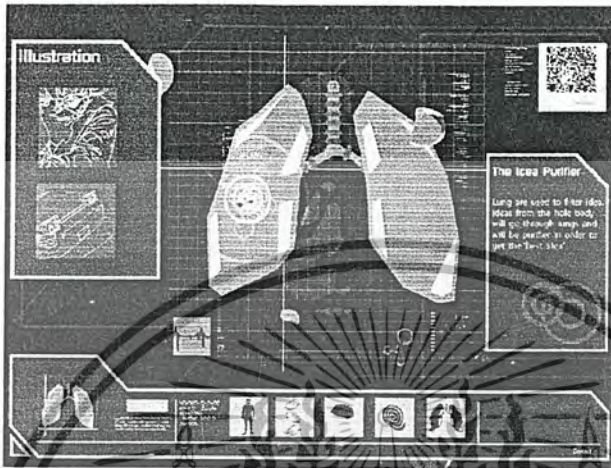
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ปอด

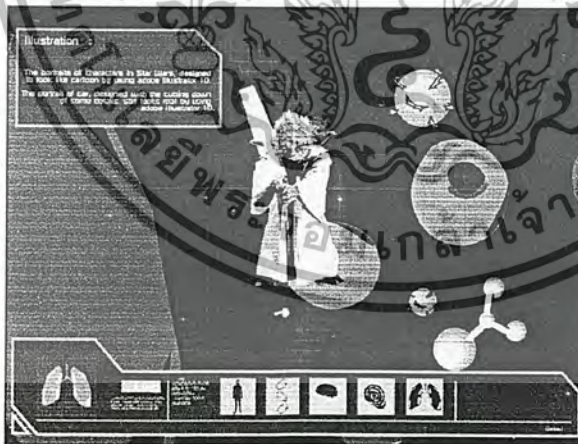


ภาพจะหยุดและสามารถนำเมาส์มาสแกนดูการทำงานของปอดได้ คลิกเพื่อไปต่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ในหน้านี้จะแสดงการทำงานของปอด ที่ดูเซลล์ไอเดียมากมายเข้าไปเพื่อที่จะกรนกรองไอเดียที่ดีออกมา ด้านซ้ายเป็น Portfolio



เมื่อกดเข้ามาหน้า Portfolio ภาพจะแสดงให้เห็นว่าเมื่อดูเซลล์ไอเดียเข้าไปแล้วก็จะฟอกแล้วปล่อยเซลล์ไอเดียกลับคืนออกมา ในส่วน Portfolio จะแสดงงานที่เป็นภาพประกอบที่วาดจาก โปรแกรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อการศึกษาการทำ Self promotion โดยรวบรวมเนื้อหาและวิธีการ ออกแบบการทำ Self promotion ในรูปแบบของสื่อมัลติมีเดีย จากการศึกษาการทำ Self promotion ครั้งนี้พบว่า นักออกแบบควรจะต้องทำความเข้าใจตนเองและการทำ Self promotion ให้ดี ควรสรุปหาข้อดี หรือความสามารถพิเศษของตนเองและพยายามสร้างความน่าเชื่อถือให้ได้ เพื่อที่จะบรรลุถึงจุดประสงค์สูงสุดของการทำ Self promotion

โดยเริ่มจากรวบรวมข้อมูลการทำ Self Promotion และสรุปความสำคัญออกมา และพยายามวิเคราะห์ความสามารถของตนเองและแสดงออกมาในงานให้ได้ พอได้สรุปข้อมูลที่ได้ทั้งหมดแล้วจะทำให้ได้แนวความคิด (Concept) จึงจะดำเนินการออกแบบเนื้อหา การดำเนินเรื่อง และการนำเสนอให้เหมาะสม และเข้ากับ Concept ที่ได้ และออกแบบแบบร่างขั้นที่ 1 ได้พบว่าเรื่องราวในส่วนหน้าเปิดต่างๆ และการจัดวางยังไม่ดีเท่าที่ควรและเกิดปัญหาภาพกระตุกเนื่องจาขนาด File ภาพมีขนาดใหญ่ มาก จึงแก้ไขแบบร่างที่ 1 คือลดขนาด File ภาพลงและแก้ไขเรื่องราวส่วนหน้าเปิดของงาน และแก้ไขการจัดวางต่างๆ ใหม่ ทำให้งานสมบูรณ์มากขึ้น จึงดำเนินการทำผลงานจริงโดยใช้เสียงและลายละเอียดต่างๆลงไป เพื่อให้งานครบและสมบูรณ์

จากการศึกษาการทำสื่อมัลติมีเดียพบว่าปัญหาที่จะเกิดกับสื่อประเภทนี้คือการกระตุกของภาพเคลื่อนไหว โดยเฉพาะกับงานที่ใช้ภาพเป็นส่วนประกอบมากๆ จะทำให้มีโอกาสเกิดการกระตุกได้มาก ควรให้ความสำคัญกับขนาดของ File ภาพควรทำให้ภาพมีขนาด File ที่เล็กที่สุดเพื่อให้งานทำงานได้อย่างราบรื่นแบบที่ต้องการออกแบบไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

Macromedia Director 8.5 Shockwave ฉบับเทคนิค พิมพ์โดย สำนักพิมพ์ Projectorbox เดือนสิงหาคม พ.ศ.2545

นาย สุกฤษฏ์ มีพงษ์ กราฟฟิก Interactive Multimedia การทดลองทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง “แสงและสี” กรุงเทพมหานคร,เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง พ.ศ. 2542

สร้างเว็บเพจสวยๆแบบมีสติมีเดียด้วย Macromedia Flash MX พิมพ์โดย บริษัท เฟิสท์ แปซิฟิก จำกัด มิถุนายน พ.ศ.2545

www.anime-site.com

www.neostream.com



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ นาย กุลธวัช กุลทนต์ ชื่อเล่น ค้าง เกิดวันที่ 15 ตุลาคม พ.ศ. 2524 เรียนจบการศึกษา ระดับประถมศึกษาที่โรงเรียนประสาทวิทยา จากนั้นได้เข้ารับการศึกษาระดับมัธยมศึกษาต่อจนจบ การศึกษาระดับมัธยมที่ โรงเรียนหอวัง เข้ารับการศึกษาคือในระดับอุดมศึกษาที่ สถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เป็นระยะเวลา 4 ปี จบการศึกษา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้