

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การออกแบบสื่อมัลติมีเดียซีดีรอมเพื่อการประชาสัมพันธ์บ้านกิ่งสำเร็จรูป

“สมาร์ทโฮม” ของบริษัท ซีคอนโฮม จำกัด

MUTIMEDIA CD-ROM DESIGN FOR PROMOTING “SMART HOME”

PROJECT FOR SEACON HOME CO.,LTD



นาย จักรกฤษณ์ เอี่ยมทิม

Mr. JUKKRIT EIAMTIM

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน..... 76193
วัน,เดือน,ปี..... 20 พ.ย. 2550

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

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

ภาควิชาศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2546

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบสื่อมัลติมีเดีย ซีดีรอมเพื่อการประชาสัมพันธ์บ้านกิ่งสำเร็จรูป “สมาร์ทโฮม” ของ
บริษัท ซีคอนโฮม จำกัด

MULTIMEDIA CD-ROM DESIGN FOR PROMOTING “SMART HOME” PROJECT FOR
SEACON HOME CO.,LTD.



ภาควิชาศิลปะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....กิตติ อมรพัฒนกุล.....วันที่ 18-3-2547
(อาจารย์กิตติ อมรพัฒนกุล)

หัวหน้าภาควิชา.....[Signature].....วันที่ 9 เม.ย. 47
(อาจารย์วิศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

โครงการนี้ประสบความสำเร็จได้ด้วยดี ต้องขอขอบพระคุณอาจารย์และคณะกรรมการทุกท่าน
ที่ให้คำปรึกษาและแนะนำ ในการปรับปรุง ตรวจสอบงาน จนงานสำเร็จลงได้ด้วยดี

ขอบคุณเพื่อนๆที่วิจารณ์งาน เพื่อการปรับปรุงแก้ไข

ขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษาทุกท่านที่ให้คำแนะนำและเวลาในการแก้ไขปรับปรุงงาน

ขอบคุณกิตติ วงศ์มีชัยที่ให้ซึ่มกล้องและช่วยแก้ปัญหาเรื่องคอมและงาน

ขอบคุณคุณพรหมกฤษ์ คุณปิยะที่คอยเป็นเพื่อนยามรู้สึกเบื่อทำงาน

ขอบคุณคุณพรพรหม คุณปิยะที่ให้คำแนะนำหลายๆอย่างในการทำงาน

ขอบคุณเพื่อนๆหลายคนที่ช่วยให้ไม่รู้สึกท้อในการทำงาน และสร้างความสนุกสนาน

ขอบคุณกระทรวง สุขเกษมที่ช่วยในด้านความคิดในการทำงาน

ขอบคุณปาล ขวัญสุวรรณที่ช่วยคุยไม่ให้เครียดและคอยถามข้อมูลอยู่เสมอ

ขอบคุณวิศวะ สุจิรพงษ์ที่ให้ข้อมูลและคำปรึกษาด้านสถาปัตยกรรมศาสตร์

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณคุณพ่อ คุณแม่ ที่ให้ความรักและห่วงใย รวมถึงเงินในการทำ
ชิ้นงานนี้ ข้าพเจ้าตลอดมา ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นแรงผลักดันที่สำคัญที่สำคัญยิ่งของความสำเร็จใน
การศึกษาครั้งนี้

ด้วยความขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

จักรกฤษณ์ เอี่ยมทิม

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค - ง
สารบัญภาพ.....	จ
บทที่	
1 บทนำ	
1. ความสำคัญของโครงการ.....	1
2. กลุ่มเป้าหมาย.....	1
3. วัตถุประสงค์ของการทำโครงการ.....	1
4. แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
5. ขอบเขตของโครงการ.....	2
6. ผลที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
2 ข้อมูลเกี่ยวกับบริษัทซีคอน โฮม (Seacon Home)	
1. ประวัติบริษัท.....	3
2. เกี่ยวกับซีคอน.....	4
3. บริษัทในกลุ่มซีคอน.....	4
4. ผลงานในอดีต.....	5
5. มาตรฐานการก่อสร้างของบริษัท.....	8
3. สื่อมัลติมีเดีย.....	10
4. การวิเคราะห์ข้อมูลหาแนวทางการออกแบบ	
1. ความเป็นมา.....	15
2. วัตถุประสงค์หลัก.....	15
3. วิเคราะห์เกี่ยวกับบริษัทซีคอน โฮม (Seacon Home).....	15
4. วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย.....	17
5. วิเคราะห์พฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย.....	17
6. วิเคราะห์หาแนวทางในการออกแบบ.....	18
7. วิธีการนำเสนอ.....	18

ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ(ต่อ)

หน้า

5. ขั้นตอนการออกแบบ

1. แนวความคิดในการออกแบบ..... 20

1.1 โลโก้ของโครงการสมาร์ตโฮม..... 20

1.2 หน้าแต่ละหน้าของซีดีรอม..... 21

1.3 กราฟฟิคในส่วนของโครงการสมาร์ตโฮม..... 21

2. การออกแบบ

2.1 ขั้นตอนและวิธีการออกแบบ..... 21

2.2 ส่วนประกอบหน้าต่างๆภายในซีดีรอม..... 22

6. ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

1. สรุปผลการทำงาน..... 34

2. ปัญหาที่เกิดขึ้น..... 34

3. ผลที่ได้รับจากการทำงาน..... 35

บรรณานุกรม..... 36

ประวัติผู้เขียน..... 37

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่

1. ภาพแบบร่างโลโก้ของโครงการ.....	23
2. ภาพแบบโลโก้ที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว.....	23
3. ภาพแบบร่างที่ 1 หน้าแรกของซีดีรอม.....	24
4. ภาพแบบร่างที่ 2 หน้าแรกของซีดีรอมแล้ว.....	25
5. ภาพหน้าแรกของซีดีรอมที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว.....	26
6. ภาพแบบร่างที่ 1 กราฟฟิคในส่วนของสมาร์ทโฮม.....	27
7. ภาพแบบร่างที่ 2 กราฟฟิคในส่วนของสมาร์ทโฮม.....	28
8. ภาพกราฟฟิคในส่วนของสมาร์ทโฮมที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว.....	29
9. ภาพแบบร่างในส่วนของกราฟฟิคห้องต่างๆภายในบ้าน.....	30
10. ภาพกราฟฟิคห้องต่างๆภายในบ้านที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว.....	31
11. กราฟฟิคบนปกซีดีรอม.....	33
12. ภาพตัวอย่างแนวกราฟฟิคที่จะนำมาใช้ในงาน.....	32
13. ภาพเปรียบเทียบสื่อปัจจุบันที่มีของบริษัทซีคอนโฮม.....	19
14. ภาพตัวอย่างการใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการประชาสัมพันธ์.....	13-14

บทที่ 1

1. ความสำคัญของโครงการ

เนื่องจากในอดีตประเทศไทยได้ประสบปัญหาเศรษฐกิจฟองสบู่ ค่าเงินบาทลอยตัว ทำให้หลายๆธุรกิจต้องชะงักและปิดตัวลง ซึ่งหนึ่งในนั้นก็คือธุรกิจอสังหาริมทรัพย์และการก่อสร้างบ้าน ที่ในขณะนั้นกำลังเป็นที่ต้องการมาก ธุรกิจการรับก่อสร้างบ้านของหลายๆบริษัทซบเซาลง การจ้างงานก็ลดลงตามไปด้วย การปลูกบ้านสักหลังในช่วงเวลานั้นจำเป็นต้องคิดหนักเพราะวัสดุหลายๆอย่างมีราคาแพง แต่ในปัจจุบันเศรษฐกิจในประเทศไทยเริ่มดีขึ้น ผู้คนมีฐานะทางการเงินมากขึ้น ธุรกิจการรับสร้างบ้านจึงกลับมาเฟื่องฟูอีกครั้ง การปลูกบ้านจึงเป็นสิ่งที่สำคัญ of หลายคนที่จะวางรากฐานที่มั่นคงให้แก่ครอบครัว การสร้างความอบอุ่น ความเป็นส่วนตัวของแต่ละคน ดังนั้นความฝันในการมีบ้านของแต่ละบุคคลจึงแตกต่างกันออกไป บางคนต้องการบ้านหลังใหญ่ บางคนต้องการบ้านหลังเล็ก และสไตล์ของบ้านของแต่ละบุคคลก็แตกต่างกันด้วย ดังนั้น

"โครงการออกแบบสื่อมัลติมีเดียซีดีรอมประชาสัมพันธ์บ้านกึ่งสำเร็จรูปของบริษัทซีคอนโฮม จึงมีขึ้นเพื่อให้บริการกับหลายๆคนที่ฝันจะมีบ้านสักหลัง และต้องการมีส่วนร่วมในการออกแบบบ้านของตัวเองในราคาที่สามารถกำหนดเองได้ เพราะบ้านกึ่งสำเร็จรูปของซีคอนผู้บริโภคสามารถเลือกวัสดุอุปกรณ์และกำหนดราคาทุกอย่างเกี่ยวกับบ้าน ได้หมดสามารถเลือกเกรดของวัสดุได้ตามต้องการ และเราสามารถรับสร้างบ้านได้ตามความคิดของผู้บริโภคเพียงแค่วางแบบเราก็สามารถสร้างให้ได้โดยผู้บริโภคนั้นไม่ต้องมีความรู้ด้านสถาปนิก บริษัทหวังว่าจะสามารถทำให้ฝันของคนที่ยากมีบ้านให้ไม่ไกลเกินเพราะบ้านของซีคอนคือบ้านที่คุณสามารถกำหนดได้ด้วยตัวเอง"

2. กลุ่มเป้าหมาย

เป้าหมายหลัก

1. ประชาชนทั่วไปที่กำลังเริ่มจะมีครอบครัวและบุคคลที่ใฝ่ฝันจะมีบ้านเพื่อครอบครัว (อายุ 27-35 ปี)

เป้าหมายรอง

2. ประชาชนทั่วไปที่มีบ้านอยู่แล้วและต้องการมีบ้านใหม่เพิ่มอีกสักหลัง

3. วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. ศึกษาการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ สงวนลิขสิทธิ์ไว้สำหรับใช้เพื่อการศึกษานี้เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ศึกษาการทำสื่อมัลติมีเดียให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย
3. ศึกษาหามุมมองที่ต้องการจะบอกหรือเสนอแก่กลุ่มเป้าหมาย
4. ศึกษาการใช้ความคิดเชิงสร้างสรรค์ในการสร้างสื่อ
5. ศึกษาถึงปัญหาที่มีอยู่ในการสร้างสื่อมัลติมีเดีย

4. แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาหาข้อมูลของปัญหาที่เกิดขึ้น แล้วค้นหาทางแก้ปัญหา
2. หาข้อมูลจากหนังสือพิมพ์ บทความ
3. มองแนวคิดจากสื่อเก่าๆที่มีอยู่แล้วว่าเขาใช้มุมมองไหนในการบอกแก่กลุ่มเป้าหมาย
4. หามุมมองในการบอกที่คิดว่าได้ผล แล้วลองใช้มุมมองนั้นดู
5. ทดลองออกแบบและทำสื่อ
6. หาข้อบกพร่องและแก้ไขชิ้นงาน
7. ผลิตงานจริง

5. ขอบเขตของโครงการ

เนื่องจากโครงการ "สมาร์ตโฮม" ของบริษัทซีคอนโฮมเป็นโครงการใหม่ที่มีขึ้นเพื่อเจาะตลาดกลุ่มเป้าหมายในวัย 27-35 ปีและเพื่อเป็นโครงการที่สร้างจุดเด่นที่จะแข่งขันกับบริษัทอื่น บริษัทมีจำเป็นที่จะต้องเปิดตัวโครงการเพื่อทำการประชาสัมพันธ์ข้อมูลของโครงการ โดยใช้สื่อโฆษณาประเภทมัลติมีเดีย CD-Rom เป็นสื่อประชาสัมพันธ์ข้อมูลเนื่องจากเป็นสื่อที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ดี ในการสร้างความน่าสนใจ และเป็นสื่อที่มีราคาถูกในการผลิต เป็นสื่อที่ใช้แจกในงานรวมตัวบริษัทหรือสร้างบ้าน เช่น บ้านและสวนแฟร์, Home Building

6. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. เรียนรู้การทำงานมัลติมีเดียที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ สามารถใช้สื่อมัลติมีเดียในการประชาสัมพันธ์ได้ดี
2. การคิดงานในเชิงสร้างสรรค์
3. การวางรูปแบบกราฟฟิค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ข้อมูลเกี่ยวกับบริษัทซีคอนโฮม (Seacon Home)

1. ประวัติบริษัท

บริษัท เซาท์อีสต์เอเชียก่อสร้าง จำกัด (Southeast Asia Construction Co., Ltd.)

ก่อตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 9 มีนาคม พุทธศักราช 2504 โดยการรวมตัวของนักธุรกิจกลุ่มหนึ่ง นำโดย คุณวิชัย ซอโสตถิกุล ที่ได้สังเกตเห็นถึงความสำคัญของธุรกิจการก่อสร้างที่จะมีผลต่อการพัฒนาประเทศในขณะนั้นอย่างไรก็ตามการดำเนินงานด้านธุรกิจก่อสร้างนั้นมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องใช้บุคลากรที่มีความรู้ความสามารถในด้านวิศวกรรมโยธามาเป็นผู้บริหารงาน โดยตรงด้วยเหตุนี้เองคุณวิชัยจึงได้มอบหมายให้คุณกอบชัย ซอโสตถิกุลบุตรชายที่สำเร็จวิศวกรรมโยธาจากมหาวิทยาลัยซิดนีย์ ประเทศออสเตรเลีย ซึ่งขณะนั้นทำงานอยู่กับบริษัทออกแบบก่อสร้างของสหรัฐอเมริกาเข้ามารับผิดชอบบริหารงานในบริษัทเซาท์อีสต์เอเชียก่อสร้าง จำกัด

-ภายใต้การบริหารงานของคุณกอบชัย ซอโสตถิกุล นี้เองมีผลทำให้บริษัท เซาท์อีสต์เอเชียก่อสร้าง จำกัด ได้มีโอกาสเข้าไปรับผิดชอบการก่อสร้างโครงการขนาดใหญ่ที่มีความสำคัญหลายๆ โครงการ

-โดยผลงานแรกของบริษัทฯ คือ โครงการออกแบบก่อสร้างตลาดและตึกแถว ประมาณ 200 คูหาบริเวณตลาดมหานาค

-จนในปีพุทธศักราช 2514 บริษัทฯ ได้ริเริ่มบริการที่ใหม่และทันสมัยที่สุดในเมืองไทยโดยได้พัฒนาธุรกิจการก่อสร้างมาเป็นบริการรับสร้างบ้านด้วย "ระบบซีคอน" ให้แก่ลูกค้าที่มีที่ดินเป็นของตนเอง โดยใช้ระบบ "สร้างให้ก่อน ผ่อนทีหลัง"

-ทั้งนี้เนื่องมาจากในสมัยนั้นได้มีการจัดสรรที่ดินกันมากและเมื่อลูกค้าได้ผ่อนที่ดินหมดแล้วย่อมต้องการมีบ้านเป็นของตนเอง

-ด้วยเหตุนี้เอง บริษัทฯจึงเข้าไปดำเนินธุรกิจรับสร้างบ้านบนที่ดินซึ่งหากทางลูกค้าบางรายไม่มีเงินสดชำระบริษัทฯจะจัดแหล่งเงินกู้จากสถาบันการเงินให้แก่ลูกค้าได้ผ่อนชำระด้วยอัตราดอกเบี้ยต่ำนอกจากนี้ยังได้อำนวยความสะดวกให้แก่ลูกค้าในหลายๆ ด้านเช่นการขออนุญาตปลูกสร้าง การขอเลขที่บ้านการขอประปา และไฟฟ้า เป็นต้น

-จึงมีผลให้การดำเนินธุรกิจรับสร้างบ้านของบริษัทฯ ได้รับความนิยมจากประชาชนเป็นอย่างมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มากจนต่อมาได้มีบริษัทลักษณะเดียวกันเกิดขึ้นมาในภายหลังอีกมากมาย

- จากความสำเร็จในการนำระบบก่อสร้างกึ่งสำเร็จรูปมาดำเนินการ มีผลทำให้ระบบดังกล่าวเป็นที่รู้จักและเรียกกันโดยทั่วไปว่า "ระบบซีคอน" ซึ่งคำว่า "ซีคอน" (SEACON) เป็นชื่อย่อที่ใช้เรียกบริษัท เซาท์อีสต์เอเชียก่อสร้าง จำกัด (Southeast Asia Construction Co.,Ltd.)

- ดังนั้นเมื่อวันที่ 17 กันยายน พ.ศ.2518 บริษัท เซาท์อีสต์เอเชียก่อสร้าง จำกัด จึงได้เปลี่ยนชื่อเป็น บริษัท ซีคอน จำกัด (SEACON Co.,Ltd.) และให้ชื่อระบบการก่อสร้างที่คิดค้นและพัฒนาว่า "ระบบซีคอน"

2. เกี่ยวกับซีคอน

บริษัท ซีคอน จำกัด

107-115 ถนนสีพระยา บางรัก กรุงเทพฯ 10500 โทร. 0-2237-2900, 0-2234-4550 โทรสาร 0-2237-3781

ประเภทธุรกิจ : รับก่อสร้างบ้าน อาคาร

ด้วยระบบก่อสร้างกึ่งสำเร็จรูป และระบบทั่วไป ด้วยประสบการณ์และคุณภาพที่น่าเชื่อถือกว่า
สามทศวรรษ

ปรัชญาบริษัทฯ

บริษัท ซีคอน จำกัด มีนโยบายในการดำเนินธุรกิจเพื่อมุ่งตอบสนองต่อความต้องการและความพึงพอใจของลูกค้าโดยตั้งอยู่บนพื้นฐานของความซื่อสัตย์สุจริตในการประกอบการ ตลอดจนมีเจตจำนงอันแน่วแน่ในการพัฒนาเทคโนโลยีการก่อสร้างให้มีประสิทธิภาพสูงสุด ทั้งนี้ด้วยสำนึกมั่นในการพัฒนาและสร้างสรรค์ประโยชน์ต่อสังคมและประเทศชาติเป็นสำคัญ

3. บริษัทในกลุ่มซีคอน

บริษัท ซีคอนดีเวลลอปเม้นท์ จำกัด

สำนักงาน : 904 ถนนศรีนครินทร์ แขวงหนองบอน เขตประเวศ กรุงเทพฯ 10260

โทร.0-2721-8888

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประเภทธุรกิจ : ศูนย์การค้าซีคอนสแควร์ เป็นศูนย์การค้าที่ใหญ่ที่สุด 1 ใน 5 ของโลก

บริษัท นันยาง จำกัด

สำนักงาน : 99 - 105 ถนนสีพระยา แขวงสีพระยา เขตบางรัก กรุงเทพฯ 10500

โทร. 0-2234-2195, 0-2234-8417

โรงงาน : 77/5 ถนนเพชรเกษม แขวงบางแค เขตภาษีเจริญ กรุงเทพฯ

10160 โทรศัพท์ : 0-2801-0809-12

ประเภทธุรกิจ : ผู้ผลิตและจำหน่ายรองเท้าหนัง

บริษัท ไทยชรัส จำกัด

สำนักงาน : 5 - 7 ถนนทรัพย์ แขวงสีพระยา เขตบางรัก กรุงเทพฯ 10500

โทร. 0-2237-2630-5

โรงงาน : 48 ถนนสุขสวัสดิ์ ซอย 47 อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ

10130 โทร. 0-2463-0031

ประเภทธุรกิจ : ผู้ผลิตและจำหน่ายผงชูรสตราชญา และตราด้วยไทย

4. ผลงานในอดีต

-จากประสบการณ์ในการก่อสร้างตลาด และตึกแถวครั้งแรกที่ตลาดมหานาค ทำให้คุณกอบชัย ขอโตดถิกุล นำข้อบกพร่องต่างๆ เกี่ยวกับขั้นตอนวิธีการก่อสร้างแบบธรรมดา มาพัฒนาขึ้นมาใหม่ โดยได้พยายามศึกษาค้นคว้า และพัฒนาระบบก่อสร้างแบบธรรมดาให้เป็นแบบกึ่งสำเร็จรูป โดยได้ปรับปรุงรูปแบบเป็นการผลิตส่วนประกอบที่เป็นโครงสร้างของอาคารจากโรงงาน และนำมาประกอบติดตั้ง ณ สถานที่ก่อสร้าง และด้วยวิธีนี้เองทำให้สามารถสร้างอาคารที่แข็งแรง ทนทาน ประหยัดค่าใช้จ่าย และระยะเวลาในการก่อสร้าง ทำให้เกิดระบบการก่อสร้างที่ได้มาตรฐาน ระบบการก่อสร้างดังกล่าวนี้ ต่อมาได้รับการพัฒนาจนมีประสิทธิภาพสูงสุด และรู้จักกันโดยทั่วไปว่า "ระบบซีคอน"

-ผลงานแรกที่ใช้การก่อสร้างระบบซีคอนนี้ได้แก่โครงการสร้างตึกแถวบริเวณถนนพระราม 4 และถนนบรรทัดทองของบริษัท วังใหม่ จำกัด ซึ่งเป็นคู่สัญญาโดยตรงกับจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จากผลงานดังกล่าวนี้ปรากฏว่าบริษัท ประสบความสำเร็จ และสามารถพัฒนาการก่อสร้างด้วยเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระบบซีคอนตามความต้องการ นอกเหนือจากนั้น บริษัทฯ ยังได้รับความไว้วางใจให้เป็น ผู้ดำเนินการก่อสร้างศูนย์การค้าสยามสแควร์ ซึ่งเป็นศูนย์การค้าขนาดใหญ่แห่งแรกของประเทศไทย ประกอบด้วยโรงภาพยนตร์ 3 โรง สถานโบว์ลิ่ง 1 แห่ง และตึกแถวประมาณ 550 คูหาและยังได้ร่วมมือกับ บริษัทที่พระยาก่อสร้าง จำกัด สร้างโรงแรมสยามอินเตอร์คอนติเนนตัล ซึ่งนับเป็น ผลงานที่ภาคภูมิใจของบริษัทฯ ที่นำมาซึ่งความเชื่อถือและไว้วางใจในการก่อสร้างด้วย "ระบบซีคอน"

-ระบบก่อสร้าง SEACON เหมาะสำหรับบ้านพักอาศัย และอาคารความสูงปานกลาง (Low-rise Building) เป็นอาคารชนิดที่ออกแบบโดยระบบ เสา, คาน, พื้น ผู้ออกแบบจึงมีอิสระ ในการออกแบบ อันเป็นลักษณะของลูกค้ำที่ปลูกบ้านต่างทำเล ที่มีจะต้องเดิมแก้ไข เปลี่ยนแปลงในภายหลังทั้งก่อนและหลังทำการก่อสร้าง ซึ่งแตกต่างจากระบบ Low Bearing Wall ที่ลูกค้ำไม่สามารถดัดแปลงอะไรได้เลย แม้แต่การทาบผนังเพื่อขยายห้อง"SEACON" ได้นำระบบเสา คาน พื้น มาพัฒนาเป็นวัสดุสำเร็จรูปโดยใช้เทคนิคการต่อเชื่อมอันเป็นการ ประหยัด พลังงานที่หน้างาน คุณภาพของการก่อสร้าง อันเนื่องมาจากการควบคุมคุณภาพที่ โรงงานและเป็นการทำงานที่ซ้ำกัน และต่อเนื่อง ย่อมมีคุณภาพดีกว่าการทำงานหน้างาน กลางแจ้งที่เปลี่ยนแบบ ไปเรื่อยๆ ส่วนเครื่องมือที่ใช้ในการติดตั้งนั้น SEACON ได้ใช้เครื่องมือ อย่างง่ายที่ประกอบขึ้นเอง ซึ่งมีราคา ไม่สูงใช้สำหรับบ้านขนาดเล็กและทางเข้าคืบแคบ หาก เป็นอาคารขนาดใหญ่ที่มีความสูงเกิน 3 ชั้น ก็ใช้ Mobile Crane หรือ Tower Crane ตามความ เหมาะสมเทคนิคพิเศษแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ เทคนิคการผลิตซึ่งเป็นเทคนิคการจัดการที่ต้องมี แผนขั้นการผลิต ให้ได้ประโยชน์สูงสุด ที่ลดการสูญเสียน้อยที่สุด การขนส่งให้ทันเวลา (Just in Time) เทคนิคส่วนที่สอง คือเทคนิคการติดตั้งการต่อเชื่อมการทำแม่แบบให้พอดีสิ่งเหล่านี้ คือองค์ประกอบสำคัญของระบบซีคอน ที่เป็นการผนวกเอา เครื่องมือ คน การจัดการเข้ามา ด้วยกัน เพื่อให้งานมีประสิทธิภาพสูงสุด

-นับแต่บริษัท เซาท์อีสท์เอเชีย จำกัด ในอดีตจนมาถึงบริษัทซีคอน จำกัด ในปัจจุบัน โครงการ ก่อสร้างโครงการใหญ่ ๆ โครงการสำคัญๆ ที่เราเห็น ที่เรารู้จัก เป็นโครงการที่อยู่ในความ รับผิดชอบของบริษัทฯ หลายโครงการ ซึ่งล้วนแล้วแต่นำชื่อเสียงและความภาคภูมิใจมาสู่บริษัทฯ ทั้งสิ้น ดังจะเห็นได้จาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

"มิตรภาพ" หมู่บ้านจัดสรรแห่งแรกในประเทศไทย

-ในปี พ.ศ. 2509 รัฐบาลสหรัฐอเมริกาได้มีนโยบายสนับสนุนผู้มีรายได้น้อยในประเทศไทยให้มีบ้านเป็นของตนเอง โดยการค้ำประกันเงินกู้ 5 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ เพื่อให้เกิดการพัฒนาโครงการในด้านที่อยู่อาศัยดังกล่าว โดยนำเงินกู้มาให้ประชาชนกู้ยืมสำหรับนำไปซื้อบ้าน เพื่อเป็นการตอบสนองโครงการนี้บริษัท เซาท์อีสท์เอเชียก่อสร้างจำกัด จึงได้ร่วมกับบริษัทอเมริกาแห่งหนึ่ง จัดสร้าง "หมู่บ้านมิตรภาพ"ซึ่งประกอบด้วยบ้านเดี่ยวประมาณ 800 หลังให้ประชาชนเช่าซื้อในอัตราดอกเบี้ยต่ำ โดยมีระยะเวลาผ่อนชำระคืน 20 ปี ซึ่งประสบความสำเร็จอย่างมาก และนับว่าบริษัทฯ เป็นผู้บุกเบิกและริเริ่มบริการสร้างหมู่บ้านจัดสรรผ่อนส่งระยะยาวขึ้นจนเป็นที่แพร่หลายในปัจจุบัน

แพลตฟอร์มแห่งชาติ

-หลังจากได้รับความสำเร็จจากการสร้างบ้านผ่อนส่งระยะยาวในโครงการหมู่บ้านมิตรภาพแล้ว บริษัทฯได้รับงานก่อสร้างแพลตฟอร์มดินแดงของการเคหะแห่งชาติประมาณ 800 หน่วย ซึ่งปกติแล้วบริษัทฯไม่รับงานราชการ แต่ได้รับการร้องขอจากการเคหะแห่งชาติให้เข้าประมูลงาน เนื่องจากการเคหะแห่งชาติได้เปิดให้มีการประมูลงาน โครงการดังกล่าวมา 2 ครั้งแล้ว แต่ต้องยกเลิกเพราะแต่ละบริษัทเสนอราคาเกินงบประมาณที่ตั้งไว้มากด้วยเหตุนี้ในการประมูลงานครั้งที่ 3 การเคหะแห่งชาติจึงยอมให้บริษัทฯที่เข้าประมูลงานเสนอระบบก่อสร้างของตนเอง บริษัทฯ ได้เสนอ "ระบบซีคอน" เข้าแข่งขันปรากฏว่า บริษัทฯเสนอราคาต่ำที่สุด คือประมาณ 40 ล้านบาท โดยมีบริษัทอื่นเสนอราคาต่ำในลำดับที่สองประมาณ 48 ล้านบาท การเคหะแห่งชาติจึงมีมติให้บริษัทฯเป็นผู้ดำเนินการก่อสร้างแพลตฟอร์มดินแดงจนแล้วเสร็จเรียบร้อยตามสัญญา

ศูนย์การค้าสยามสแควร์

-เมื่อระบบการก่อสร้างด้วย "ระบบซีคอน" ของบริษัทฯประสบความสำเร็จ ดังมีตัวอย่างให้เห็นจากผลงานโครงการก่อสร้างตึกแถวบริเวณถนนพระราม 4 และถนนบรรทัดทองของบริษัทฯใหม่ จำกัดบริษัทฯจึงได้รับความไว้วางใจให้เป็นผู้ดำเนินการก่อสร้างศูนย์การค้าสยามสแควร์ซึ่งเป็นศูนย์การค้าขนาดใหญ่แห่งแรกของประเทศไทยประกอบด้วย โรงภาพยนตร์ 3 โรง สถานโบว์ลิ่ง 1 แห่ง และตึกแถวประมาณ 550 คูหา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โรงแรมสยามอินเตอร์คอนติเนนตัล

บริษัทฯ ได้ร่วมมือกับ บริษัท สี่พระยาก่อสร้าง จำกัดก่อสร้าง โรงแรมสยามอินเตอร์คอนติเนนตัลด้วยระบบซีคอน ซึ่งก็นับเป็นอีกหนึ่งผลงานที่นำความภาคภูมิใจมาสู่บริษัทฯและนำมาซึ่งความเชื่อถือและความไว้วางใจที่บริษัทฯ ได้รับในปัจจุบัน

5. มาตรฐานการก่อสร้างของบริษัท

1. แข็งแรง ระบบ SEACON เป็นระบบ Columns, beams and slabs ที่ได้รับการออกแบบโดยวิศวกรผู้ชำนาญ ผลิตและควบคุมจากโรงงาน จึงมีความแข็งแรงไม่ต้องหวาดระแวงกับการละลาย ในส่วนที่จำเป็นที่เกิดจากหน้างานทั่วไป
2. ป้องกันไฟ ระบบก่อสร้าง SEACON เป็นอาคารคอนกรีตเสริมเหล็ก จึงมีความสามารถป้องกันไฟ ได้เป็นอย่างดี โดยไม่มีส่วนหนึ่งส่วนใดเป็นไม้หรือเหล็กที่ไม่มีกำหุ้มด้วยคอนกรีต
3. ป้องกันปลวก ระบบ Concrete ของ SEACON การค้ำยันของอาคารจะถอดออกหมดแม้แต่พื้นชั้นล่างก็ใช้ค้ำตัว T ที่ไม่ต้องการค้ำยัน จึงไม่ต้องกังวลเรื่องมีไม้ทิ้งไว้ค้ำตัวอาคารเป็นแหล่งเพาะปลวกหลัง การก่อสร้าง
4. กันเสียง ระบบ SEACON เป็นอาคาร Concrete เสริมเหล็กผนังเป็นคอนกรีตที่เป็นผนังกลวง (Hollow Panel) ชั้นกลางเป็นช่องว่างตามแนวนอนที่มีน้ำหนักเบาและมีคุณสมบัติเป็นฉนวนมากกว่า ผนังอิฐฉนวนปูนธรรมดา
5. ทนทาน ระบบ SEACON เนื่องจากการออกแบบตามหลักวิศวกรรม จึงมีมาตรฐานและอายุการใช้งานเท่าอาคารคอนกรีตเสริมเหล็กที่ได้มาตรฐานทั่วไป
6. การบำรุงรักษาต่ำ หากเป็นส่วนที่เป็น Precast จะมีปัญหาเรื่องการแตกร้าวหลังการก่อสร้าง น้อยมาก
7. ต่อเติมได้ ระบบ SEACON เป็นระบบคาน พื้นผนัง เป็นส่วนใหญ่ จึงสามารถดัดแปลงแก้ไข ต่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เดิมตามความจำเป็นของการใช้งาน ได้ตลอดเวลา

คุณสมบัติอื่นๆ ของระบบซีคอน

- ระบบโครงสร้างสามารถก่อสร้างได้รวดเร็ว เพราะผลิตมาจากโรงงาน ทำให้ลดระยะเวลาในการทำงาน หน่วยงานลง
- ในคุณภาพที่เท่ากัน ระบบก่อสร้างของซีคอนถูกกว่าระบบก่อสร้างอื่นๆ
- ก่อสร้างได้ทุกฤดูกาล ไม่มีอุปสรรคเรื่องดินฟ้าอากาศ
- โครงสร้างที่เป็นชิ้นส่วนสำเร็จรูปมีคุณภาพ และแข็งแรง ได้มาตรฐาน
- โครงสร้างเมื่อติดตั้งและหล่อเสาเสร็จจะเป็น โครงสร้าง ขึ้นเดียวกัน คานจะมีคุณสมบัติเป็นคานต่อเนื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

สื่อมัลติมีเดีย

มัลติมีเดียเริ่มต้นในราว ๆ ต้นปี พ.ศ. 2534 พร้อม ๆ กับการใช้ระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 3.0 ซึ่งเป็นระบบปฏิบัติการที่ใช้สำหรับเครื่องพีซี (PC) และเป็นระบบปฏิบัติการที่เรียกว่า กราฟิกยูซเซอร์อินเทอร์เฟซ (Graphic User Interface) หรือที่เรียกย่อ ๆ ว่า GUI สำหรับ GUI เป็นอินเทอร์เฟซที่สามารถแสดงได้ทั้งข้อความ (Text) และกราฟิก (Graphic) ซึ่งง่ายต่อการใช้งานต่อมาในราว ๆ ต้นปี พ.ศ.2535 บริษัทไมโครซอฟต์ได้พัฒนาโปรแกรมมัลติมีเดียเวอร์ชัน 1.0 ที่ใช้ร่วมกับระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 3.0 ทำให้ระบบปฏิบัติการวินโดวส์มีศักยภาพเพิ่มขึ้นในเรื่องของภาพและเสียง ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของมาตรฐานมัลติมีเดียที่เรียกว่า มาตรฐานเอ็มพีซี (MPC : Multimedia Personal Computer) ซึ่งมาตรฐานนี้จะป็นสิ่งกำหนดระบบพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับมัลติมีเดียที่เล่นบนระบบปฏิบัติการวินโดวส์

การเริ่มนำเอาวินโดวส์ 3.1 เข้ามาแทนวินโดวส์ 3.0 ในราว ๆ ต้นเดือนมีนาคม พ.ศ.2536 ทำให้การใช้มัลติมีเดียกว้างขวางยิ่งขึ้น โดยเฉพาะมีศักยภาพในการเล่นไฟล์เสียง (Wave) ไฟล์มีดี (MIDI) ไฟล์ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และภาพยนตร์จากแผ่นซีดีรอม (CD-ROM) จนกลายเป็นจุดเริ่มต้นของมัลติมีเดียที่ใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์พีซีจนถึงปัจจุบัน

ความหมายของ Multimedia

คำว่า มัลติมีเดีย มีผู้ให้ความหมายไว้ดังต่อไปนี้

มัลติมีเดีย คือ ระบบสื่อสารข้อมูลข่าวสารหลายชนิด โดยผ่านสื่อทางคอมพิวเตอร์ซึ่งประกอบด้วย ข้อความ ฐานข้อมูล ตัวเลข กราฟิก ภาพเสียง และวีดิทัศน์ (Jeffcoate. 1995)

มัลติมีเดีย คือ การใช้คอมพิวเตอร์สื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟ ภาพศิลป์ (Graphic Art) เสียง ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวีดิทัศน์ เป็นต้น (Vaughan. 1993)

องค์ประกอบของ Multimedia

มัลติมีเดียที่สมบูรณ์ควรจะต้องประกอบด้วยสื่อมากกว่า 2 สื่อตามองค์ประกอบ ดังนี้ ตัวอักษร ภาพนิ่ง เสียง ภาพเคลื่อนไหว การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ และวีดิทัศน์ เป็นต้น โดยที่องค์ประกอบเหล่านี้มีความสำคัญต่อการออกแบบ ดังนี้

ตัวอักษร (Text) ตัวอักษรถือว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการเขียนโปรแกรม มัลติมีเดีย โปรแกรมประยุกต์โดยมากมีตัวอักษรให้ผู้เขียนเลือกได้หลาย ๆ แบบ และสามารถที่จะเลือกสีของตัวอักษรได้ตามต้องการ นอกจากนี้ยังสามารถกำหนดขนาดของตัวอักษรได้ตามต้องการ การโต้ตอบกับผู้ใช้ก็ยังนิยมใช้ตัวอักษร รวมถึงการใช้ตัวอักษรในการเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ได้ เช่น การคลิกไปที่ตัวอักษรเพื่อเชื่อมโยงไปนำเสนอ เสียง ภาพกราฟิกหรือเล่นวีดิทัศน์ เป็นต้น นอกจากนี้ตัวอักษรยังสามารถนำมาจัดเป็นลักษณะของเมนู (Menus) เพื่อให้ผู้ใช้เลือกข้อมูลที่จะศึกษาได้ โดยคลิกไปที่บริเวณกรอบสี่เหลี่ยมของมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์

ภาพนิ่ง (Still Images) ภาพนิ่งเป็นภาพกราฟิกที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย หรือ ภาพวาด เป็นต้น ภาพนิ่งมีบทบาทสำคัญต่อมัลติมีเดียมาก ทั้งนี้เนื่องจากภาพจะให้ผลในเชิงของการเรียนรู้ด้วยการมองเห็น ไม่ว่าจะดูโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ วารสาร ฯลฯ จะมีภาพเป็นองค์ประกอบเสมอ ดังคำกล่าวที่ว่า "ภาพหนึ่งภาพมีคุณค่าเท่ากับคำถึงพันคำ" ดังนั้นภาพนิ่งจึงมีบทบาทมากในการออกแบบมัลติมีเดียที่มีตัวอักษรและภาพนิ่งเป็น GUI (Graphical User Interface) ภาพนิ่งสามารถผลิตได้หลายวิธี อย่างเช่น การวาด (Drawing) การสแกนภาพ (Scanning) เป็นต้น

เสียง (Sound) เสียงในมัลติมีเดียจะจัดเก็บอยู่ในรูปของข้อมูลดิจิทัล และสามารถเล่นซ้ำ (Replay) ได้จากเครื่องคอมพิวเตอร์พีซี การใช้เสียงในมัลติมีเดียก็เพื่อนำเสนอข้อมูล หรือสร้างสภาพแวดล้อมที่น่าสนใจยิ่งขึ้น เช่น เสียงน้ำไหล เสียงหัวใจเต้น เป็นต้น เสียงสามารถใช้เสริมตัวอักษรหรือนำเสนอวัสดุที่ปรากฏบนจอภาพได้เป็นอย่างดี เสียงที่ใช้ร่วมกับโปรแกรมประยุกต์สามารถบันทึกเป็นข้อมูลแบบดิจิทัลจากไมโครโฟน แผ่นซีดี เสียง (CD-ROM Audio Disc) เทปเสียง และวิทยุ เป็นต้น

ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ภาพเคลื่อนไหวจะหมายถึง การเคลื่อนไหวของภาพกราฟิก อาทิ การเคลื่อนไหวของลูกสูบและวาล์วในระบบการทำงานของเครื่องยนต์ 4 จังหวะ เป็นต้น ซึ่งจะทำให้สามารถเข้าใจระบบการทำงานของเครื่องยนต์ได้เป็นอย่างดี ดังนั้นภาพเคลื่อนไหว จึงมีขอบข่ายตั้งแต่การสร้างภาพด้วยกราฟิกอย่างง่าย พร้อมทั้งการเคลื่อนไหวกราฟิกนั้น จนถึงกราฟิกที่มี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายละเอียดแสดงการเคลื่อนไหวโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวในวงการธุรกิจ ก็มี Autodesk Animator ซึ่งมีคุณสมบัติทั้งในด้านของการออกแบบกราฟิกละเอียดสำหรับใช้ใน มัลติมีเดียตามต้องการ

การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Links) การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์จะหมายถึง การที่ผู้ชมมัลติมีเดียสามารถเลือกข้อมูลได้ตามต้องการ โดยใช้ตัวอักษรหรือปุ่มสำหรับตัวอักษรที่จะ สามารถเชื่อมโยงได้จะเป็นตัวอักษรที่มีสีแตกต่างจากอักษรตัวอื่น ๆ ส่วนปุ่มก็จะมีลักษณะคล้ายกับ ปุ่มเพื่อชมภาพยนตร์ หรือคลิก ลงบนปุ่มเพื่อเข้าหาข้อมูลที่ต้องการ หรือเปลี่ยนหน้าต่างของข้อมูล ต่อไป

วีดิทัศน์ (Video) การใช้มัลติมีเดียในอนาคตจะเกี่ยวข้องกับหรือนำเอาภาพยนตร์วีดิทัศน์ ซึ่งอยู่ ในรูปของดิจิทัลรวมเข้าไปกับโปรแกรมประยุกต์ที่เขียนขึ้น โดยทั่วไปของวีดิทัศน์จะนำเสนอด้วย เวลาจริงที่จำนวน 30 ภาพต่อวินาที ในลักษณะนี้จะเรียกว่าวีดิทัศน์ดิจิทัล (Digital Video) คุณภาพ ของวีดิทัศน์ดิจิทัลจะทัดเทียมกับคุณภาพที่เห็นจากจอโทรทัศน์ ดังนั้นทั้งวีดิทัศน์ ดิจิทัลและเสียง จึงเป็นส่วนที่ผนวกเข้าไปสู่การนำเสนอได้ทันทีด้วยจอคอมพิวเตอร์ในขณะที่เสียงสามารถเล่น ออกไปยังลำโพงภายนอกได้โดยผ่านการ์ดเสียง (Sound Card)

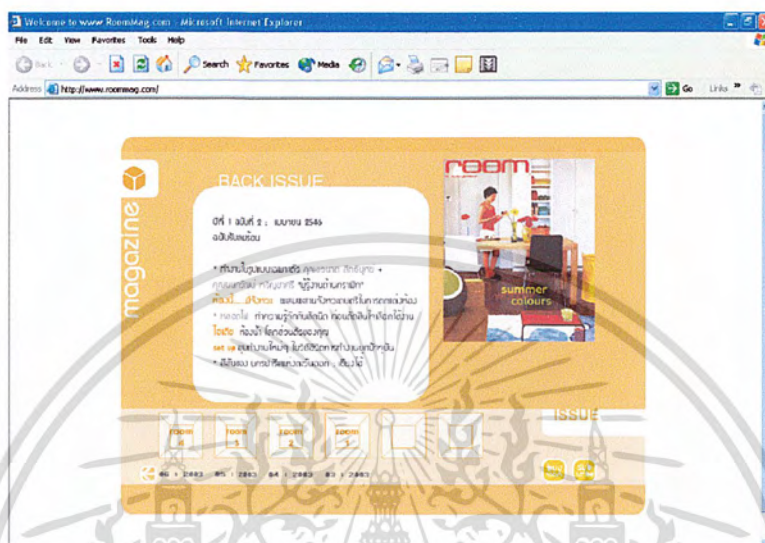
การรวมองค์ประกอบของ Multimedia

พื้นฐานของมัลติมีเดียจะต้องมีองค์ประกอบมากกว่า 2 องค์ประกอบเป็นอย่างน้อย เช่นใช้ ตัวอักษรร่วมกับการใช้สีที่แตกต่างกัน 2-3 สี ภาพศิลป์ ภาพนิ่ง จากการวาดหรือการสแกน นอกนั้นก็อาจมีเสียงและวีดิทัศน์ร่วมอยู่ด้วยก็ได้ การใช้มัลติมีเดียที่นิยมกันมี 2 แบบ แบบแรกคือ การใช้ มัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอและแบบที่สอง คือการใช้มัลติมีเดียเพื่อการฝึกอบรม

ความหมายของ Interactive Multimedia

การที่ผู้ใช้สามารถที่จะควบคุมสื่อให้นำเสนอออกมาตามต้องการได้จะเรียกว่า มัลติมีเดีย ปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) การปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้สามารถจะกระทำได้โดยผ่านทาง คีย์บอร์ด (Keyboard) เมาส์ (Mouse) หรือตัวชี้ (Pointer) เป็นต้น การใช้มัลติมีเดียในลักษณะ ปฏิสัมพันธ์ ก็เพื่อช่วยให้ผู้ใช้สามารถเรียนรู้หรือทำกิจกรรม รวมถึงสื่อต่าง ๆ ด้วยตัวเองได้ สื่อ ต่าง ๆ ที่นำมารวมไว้ในมัลติมีเดีย เช่น ภาพ เสียง วีดิทัศน์ จะช่วยให้เกิดความหลากหลายในการใช้ คอมพิวเตอร์อันเป็นเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในแนวทางใหม่ที่ทำให้การใช้คอมพิวเตอร์น่าสนใจ และเร้าความสนใจเพิ่มความสุขสนานในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



- การใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการประชาสัมพันธ์ของนิตยสาร ROOM เพื่อให้บุคคลที่มีความสนใจเข้ามาสมัครเป็นสมาชิกของนิตยสาร โดยภายในเว็บมีการบอกข้อมูลให้กลุ่มเป้าหมายสนใจและทำการติดต่อกับบริษัทภายหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูลหาแนวทางการออกแบบ

1.ความเป็นมา

หลายคนที่เริ่มคิดจะปลูกสร้างบ้านมักมีปัญหาว่าไม่รู้จะตั้งหลักอย่างไรหรือขอคำปรึกษาจากใคร หลายคนเลือกตระเวนดูบ้านตามหมู่บ้านจัดสรร หลายคนดูแบบตามนิตยสาร ตลอดจนกระทั่งถึงขอคำปรึกษาจากญาติสนิทมิตรสหายที่เคยผ่านประสบการณ์ของการปลูกสร้างบ้านที่มีเงินมาก หนอยก็อาจเลือกปรึกษาสถาปนิก บริษัทรับสร้าง หรือผู้รับเหมา ซึ่งก็ได้อย่างที่ต้องการบ้าง ไม่ได้บ้าง แต่สุดท้ายแล้วเราเองเท่านั้นที่จะรู้ว่า "บ้าน" อย่างที่ต้องการนั้นเป็นอย่างไร

2.วัตถุประสงค์หลัก

ใช้สื่อมัลติมีเดียซีดีรอมประชาสัมพันธ์เพื่อขายกลุ่มเป้าหมายอีกกลุ่มให้กับบริษัทเนื่องจากบริษัทต้องการสร้างทางเลือกให้กับลูกค้าที่ต้องการมีส่วนร่วมในการกำหนดส่วนต่างๆเกี่ยวกับการปลูกบ้านได้ด้วยตัวเองและใช้เป็นบริการใหม่ของบริษัทที่จะเป็นจุดเด่นเพื่อแข่งกับบริษัทอื่น

3.วิเคราะห์เกี่ยวกับบริษัทซีคอนโฮม (Seacon Home)

โดยธรรมชาติแล้วซีคอนเป็นบริษัทรับสร้างบ้านที่ไม่ได้เน้นกลุ่มเป้าหมายที่เป็นบุคคลที่เพิ่งเริ่มทำงานอายุ 27-34 แต่ซีคอนจะเน้นกลุ่มเป้าหมายที่มีความเป็นครอบครัวมากกว่าซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายที่มีอายุมากกว่านี้ และบ้านของซีคอนโฮมนั้นเป็นบ้านที่ไม่ได้ขายไลฟ์สไตล์ความสุข หรือการใช้ชีวิตในรูปแบบใหม่ที่แตกต่างออกไป แต่ซีคอนจะเน้นภาพลักษณ์ของความอบอุ่นภายในครอบครัวมากกว่า สื่อทางมัลติมีเดียที่มีอยู่ของซีคอนโฮมจะเป็นลักษณะที่ออกเป็นทางการมีความน่าเชื่อถือมากกว่าที่จะสนุกสนานและขายความเป็นไลฟ์สไตล์ที่แปลกใหม่ แต่โครงการสมาร์ตโฮมบ้านกึ่งสำเร็จรูปของซีคอนนั้นเป็นโครงการที่ดูแตกต่างจากภาพลักษณ์เดิมของซีคอนเนื่องจากสมาร์ตโฮมต้องการขายไลฟ์สไตล์ และทางเลือกที่สนุกกว่า แต่การที่มีโครงการสมาร์ตโฮมบ้านกึ่งสำเร็จรูปของซีคอนนั้นก็เพื่อเพิ่มกลุ่มเป้าหมายเป็นบุคคลวัยอื่น และเพื่อที่จะแข่งขันกับกลุ่มบริษัทอื่นที่มีการบริการและกลุ่มเป้าหมายที่คล้ายๆกัน เช่น บ้าน Noble : ที่ขายการใช้ชีวิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในบ้านรูปแบบใหม่ที่แตกต่างจากบ้านอื่นๆ และมีกลุ่มเป้าหมายที่มีอายุวัยเดียวกับสมาร์ม โสมของ ซิคอน

วิเคราะห์เกี่ยวกับบ้านสำเร็จรูปทั่วไป

ด้วยขีดจำกัดของบ้านในปัจจุบันที่มักจะกำหนดฟังก์ชันการใช้สอย หรือพื้นที่และบริเวณไว้ให้เรียบร้อยอยู่แล้ว วัสดุที่ใช้ในการปลูกบ้านนั้นมักจะถูกกำหนดไว้ตายตัว ซึ่งทั้งที่จริงแล้ววัสดุในการปลูกบ้านนั้นมีหลายเกรดหลายราคาที่สามารถใช้ได้ ดังนั้นบ้านสำเร็จรูปทั่วไปจึงมีราคาค่าก่อสร้างที่ถูกกำหนดมาแล้วโดยไม่มีสิทธิ์ให้ลูกค้าได้เลือกเกรดของวัสดุ และด้วยกลุ่มลูกค้าที่มีฐานะที่ต่างกันจึงทำให้ลูกค้าที่มีเงินน้อยไม่สามารถมีโอกาสที่จะปลูกบ้านได้

-ข้อดี

1. บ้านถูกออกแบบตามหลักทางสถาปัตยกรรมแบ่งพื้นที่ใช้สอยไว้แล้ว
2. สร้างง่ายเพราะไม่ต้องเสียเวลาในการเขียนแบบใหม่
3. มีการแบ่งระดับราคาบ้านไว้ให้เลือกหลายระดับราคา

-ข้อเสีย

1. ลูกค้าที่มีเงินน้อยไม่สามารถปลูกบ้านได้ เพราะราคาบ้านถูกกำหนดไว้ตายตัวแล้ว และการแบ่งสัดส่วนพื้นที่ใช้สอยต่างๆในบ้านอาจไม่ตรงตามความพอใจของลูกค้า พื้นที่บางส่วนของบ้านอาจไม่มีความจำเป็นกับลูกค้าบางกลุ่ม
2. ไม่สามารถปรับเปลี่ยนรูปทรงและแบบบ้านได้ ถ้าเปลี่ยนก็ต้องเสียเงินเพิ่ม หรือบางบริษัทอาจจะให้เปลี่ยนได้แต่ก็จะเป็นบ้านที่มีราคาแพงมาก
3. เลือกเกรดของวัสดุไม่ได้

วิเคราะห์เกี่ยวกับบ้านกึ่งสำเร็จรูปของบริษัท Seacon Home

เป็นบ้านที่ลูกค้าสามารถกำหนดราคาของบ้านเองได้ จากการที่สามารถเลือกเกรดของวัสดุที่มีหลายเกรดหลายราคา รวมถึงสามารถกำหนดสัดส่วน บริเวณ และพื้นที่ใช้สอยต่างๆของบ้านได้ด้วยตัวเอง และสามารถสร้างตามความความคิดและความฝันของตนเองได้

-ข้อดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 1.สามารถทำให้กลุ่มลูกค้าที่มีเงินน้อยสามารถปลูกบ้านโดยการลดลงมาใช้วัสดุอีกเกรดหนึ่ง ส่วนลูกค้าที่มีเงินมากหน่อยก็สามารถใช้วัสดุเกรดดีกว่าได้
- 2.สามารถคำนวณราคาบ้านได้ด้วยตัวเอง
- 3.เลือกสร้างบ้านตามความคิดของตัวเองได้ (มีส่วนรวมกับการออกแบบบ้าน)
- 4.พื้นที่ใช้สอยต่างๆสามารถกำหนดเองได้

-ข้อเสีย

- 1.อาจจะเสียเวลานานในการกำหนดถึงความต้องการส่วนต่างๆของบ้าน และต้องใช้เวลาในการคุยกับสถาปนิก
- 2.ในบางส่วนของกรออกแบบไม่สามารถทำได้หากการออกแบบนั้นติดกับหลักทางสถาปัตยกรรม เช่น การออกแบบหลังคาต้องมีความสมดุลกับตัวอาคารบ้าน

4.วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายหลัก คือ

-บุคคลที่เพิ่งเริ่มจะทำงานใหม่มีเงินเก็บเป็นก้อนแล้วและฝันที่จะมีบ้านเป็นของตัวเองเพื่อวางรากฐานของครอบครัว ต้องการมีบ้านตามความคิดของตนเอง

-อายุประมาณ 27 – 35 ปี

-มีฐานะและรายได้จากการทำงาน ปานกลาง - สูง

กลุ่มเป้าหมายรอง คือ

-ประชาชนทั่วไปที่มีบ้านอยู่แล้วและต้องการมีบ้านใหม่เพิ่มอีกสักหลัง

-ประชาชนทั่วไปที่ต้องการมีบ้านตามความคิดของตัวเอง มีส่วนรวมในการออกแบบบ้าน

-มีฐานะและรายได้จากการทำงาน ปานกลาง - สูง

5.วิเคราะห์พฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายของบ้านประเภทนี้ก็คือเมื่อในข้อจำกัดของบ้านสำเร็จรูปที่มีการกำหนดฟังก์ชันไว้ให้เรียบร้อยแล้ว เพราะคนที่ต้องการปลูกบ้านย่อมรู้ความต้องการของตนเองว่าตนเองต้องการห้องแบบไหน ขนาดเท่าไร บางคนชอบห้องน้ำห้องใหญ่ บางคนชอบห้องครัวเล็ก กลุ่มหมายจึงอยากที่จะจัดแบ่งสัดส่วนด้วยตนเองและอยากมีส่วนร่วมในการออกความคิดเกี่ยวกับบ้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา 76193 อิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และในบางกลุ่มเป็นกลุ่มที่มีเงินในการปลูกบ้านไม่มากนักจึงอยากที่จะได้บ้านในราคาที่ไม่แพงมาก ซึ่งการเลือกเกรดของวัสดุในการปลูกบ้านจะทำให้บ้านมีราคาถูกลง และสามารถประเมินราคาบ้านได้

“กลุ่มเป้าหมายที่จะสร้างบ้านแบบนี้จะต้องมีที่ดินเป็นของตัวเองและมีพื้นที่ไม่เกิน 150 ตารางวา และจากบริษัทให้ปลูกขึ้นตามความคิดของตน”

6.วิเคราะห์หาแนวทางในการออกแบบ

เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายเป็นคนที่มีความคิดเป็นตัวของตัวเอง ต้องการมีส่วนร่วมในการออกแบบบ้าน ดังนั้นกลุ่มเป้าหมายจะมีลักษณะที่มีความรู้ทางการดีไซน์ รู้ว่าแบบไหนสวยไม่สวย หรือมีความลงตัวหรือเปล่า กลุ่มเป้าหมายจะชอบความเรียบง่าย แต่ดูแล้วลงตัว ดังนั้นกราฟฟิคที่ใช้ในงานจึงเป็นกราฟฟิคที่เน้นการใช้เส้นเป็นส่วนใหญ่ สีที่ใช้นั้นเป็นสีที่ดูแล้วสบายตาไม่ฉูดฉาดเกินไป องค์ประกอบของภาพไม่ซับซ้อนจนยุ่งยากเกินไป และการที่กลุ่มเป้าหมายอยู่ในวัย 27-35 ปี กราฟฟิคที่ใช้ในงานจึงไม่ควรที่จะดูเป็นทางการมากเกินไป หรือองค์ประกอบของภาพที่ซับซ้อน

7.วิธีการนำเสนอ

ใช้เส้นและรูปแบบกราฟฟิคที่ตัดทอนแสดงถึงความเรียบง่าย แต่ลงตัวดูแล้วไม่ซับซ้อนจนเกินไป การที่ใช้แค่เส้นรอบนอกของภาพนั้นจะทำให้เห็นถึงโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมที่ดูไม่ยุ่งยากจนทำให้ดูลำบาก และทำให้สามารถคุมองค์ประกอบของภาพได้ โทนสีของภาพเป็นลักษณะสีที่ไล่โทนของสี องค์ประกอบของกราฟฟิคต่างๆ ในงานใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ที่ใช้เขียนภาพในรูปแบบของ Vector ทำให้เหมาะกับงานเพราะเส้นที่เกิดจากโปรแกรมจะมีลักษณะที่ดูเด่นชัดในด้านสถาปัตยกรรมและสามารถปรับขนาดและสีใ้ไล่หน้าหนักตามที่ต้องการได้

ส่วนการนำเสนอใช้โปรแกรม Macromedia Flash ที่สามารถทำงานมัลติมีเดียได้ตามที่วางแผนเอาไว้ได้เป็นอย่างดี โดยนำข้อมูลที่มีมาสร้างทำให้ภาพเคลื่อนไหวและโต้ตอบได้ในโปรแกรมนี้

ภาพเปรียบเทียบสื่อปัจจุบันที่มีของบริษัทซีคอนโฮม



SEACON HOME Website : สื่อมีลักษณะเว็บไซต์ของบริษัทซีคอนโฮมในปัจจุบัน ซึ่งดูจากกราฟฟิกแล้วมีความเป็นทางการและน่าเชื่อถือมากกว่าที่จะดูสนุกสนานและไม่ได้เน้นกลุ่มเป้าหมายวัยเริ่มทำงานอายุ 27-35 ปี ที่มีอุปนิสัยชอบความเป็นตัวของตัวเอง



NOBLE HOUSE Website : เปรียบเทียบกับบริษัทโนเบิล ที่มีกราฟฟิกที่เน้นกลุ่มเป้าหมายที่ชอบความแปลกใหม่ มีไลฟ์สไตล์ที่ดูสนุกสนาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ขั้นตอนการออกแบบ

1.แนวความคิดในการออกแบบ

แนวคิดโดยรวมนั้นเนื่องจากกลุ่มเป้าหมายของโครงการ”สมาร์ทโฮม” เป็นกลุ่มเป้าหมายอายุ 27-35 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีความเป็นตัวของตัวเอง ชอบอะไรแปลกใหม่ ชอบความสนุกสนาน รักความสวยงามในการออกแบบของสิ่งต่าง เป็นคนรุ่นใหม่ที่เชื่อมั่นในความคิดของตัวเอง ดังนั้นในการทำสื่อขึ้นมาจึงเน้นในแนวคิดของโครงการที่ว่า “สร้างบ้านตามไลฟ์สไตล์ของคุณ คุณสามารถมีส่วนร่วมในการออกแบบบ้านของคุณเอง” ในการสร้างสื่อมีเดียเดียขึ้นมีความต้องการที่จะให้กลุ่มเป้าหมายมีส่วนร่วมมากที่สุดและรู้สึกกับสิ่งที่ตัวเองกำลังทำอยู่ นั่นก็คือการที่ตนเองได้ปรับเปลี่ยนหลายๆสิ่งในบ้านได้ด้วยตัวเองและบ่งบอกความชอบตามสไตล์ของแต่ละบุคคล ได้แก่การได้ปรับเปลี่ยนสีของห้อง วัสดุพื้น แบบของประตูและหน้าต่าง เป็นการทำให้กลุ่มเป้าหมายนั้นรู้สึกเหมือนว่าทุกส่วนประกอบของบ้านก็เหมือนจิ๊กซอหนึ่งชิ้น เมื่อนำมาต่อกันก็จะเกิดความสมบูรณ์เป็นบ้านหนึ่งหลัง จึงอยากที่จะให้กลุ่มเป้าหมายนั้นรู้สึกว่าตนเองกำลังสนุกกับการต่อจิ๊กซออยู่

ในส่วนการออกแบบนั้นได้แบ่งเป็น 3 ส่วนคือ

- 1)โลโก้ของโครงการสมาร์ทโฮม
- 2)หน้าpage แต่ละหน้าของซีดีรอม
- 3)กราฟฟิคในส่วนของโครงการสมาร์ทโฮม

1.โลโก้ของโครงการสมาร์ทโฮม

ในส่วนของโลโก้ได้ทำการออกแบบเป็นรูปบ้านที่มีการแยกทุกชิ้นส่วนออกจากกัน ประตูหลังคา หน้า โดยมีความคิดที่ว่าบ้านก็เหมือนตัวต่อที่มีแต่ละส่วนเป็นชิ้นๆเมื่อนำมาต่อกันก็จะเป็นบ้านหนึ่งหลัง โดยที่ความคิดนี้เป็นความคิดที่จะให้กลุ่มเป้าหมายรู้สึกว่าเหมือนกับมาต่อประกอบบ้านเองซึ่งดูแล้วสนุกเหมือนการต่อจิ๊กซอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. หน้าแต่ละหน้าของซีดีรอม

ใช้ความเรียบง่ายของสีทำให้ดูแล้วสบายตา โดยมีความคิดที่ว่าเหมือนกับเข้ามาแล้วรู้สึกสงบ และสบายคล้ายกับอยู่ในบ้านของตัวเอง

3. กราฟฟิคในส่วนของโครงการสมาร์ทโฮม

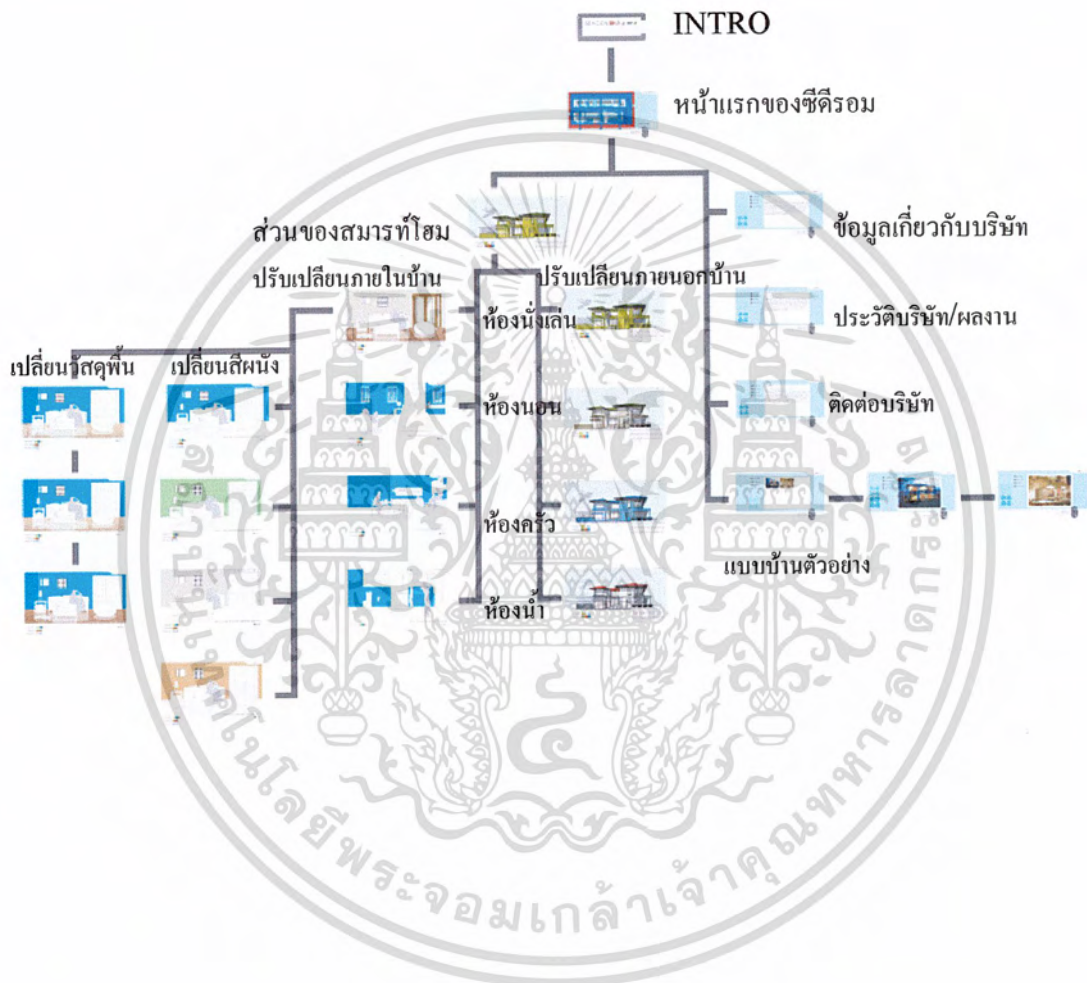
ใช้เส้นเพื่อเน้นลักษณะทางสถาปัตยกรรมต่าง ตัดทอนบางอย่างออกให้ดูเป็นกราฟฟิคมากขึ้น เพื่อให้ดูเรียบง่ายและไม่ซับซ้อน และดูสนุกสนานมากกว่า

2. การออกแบบ

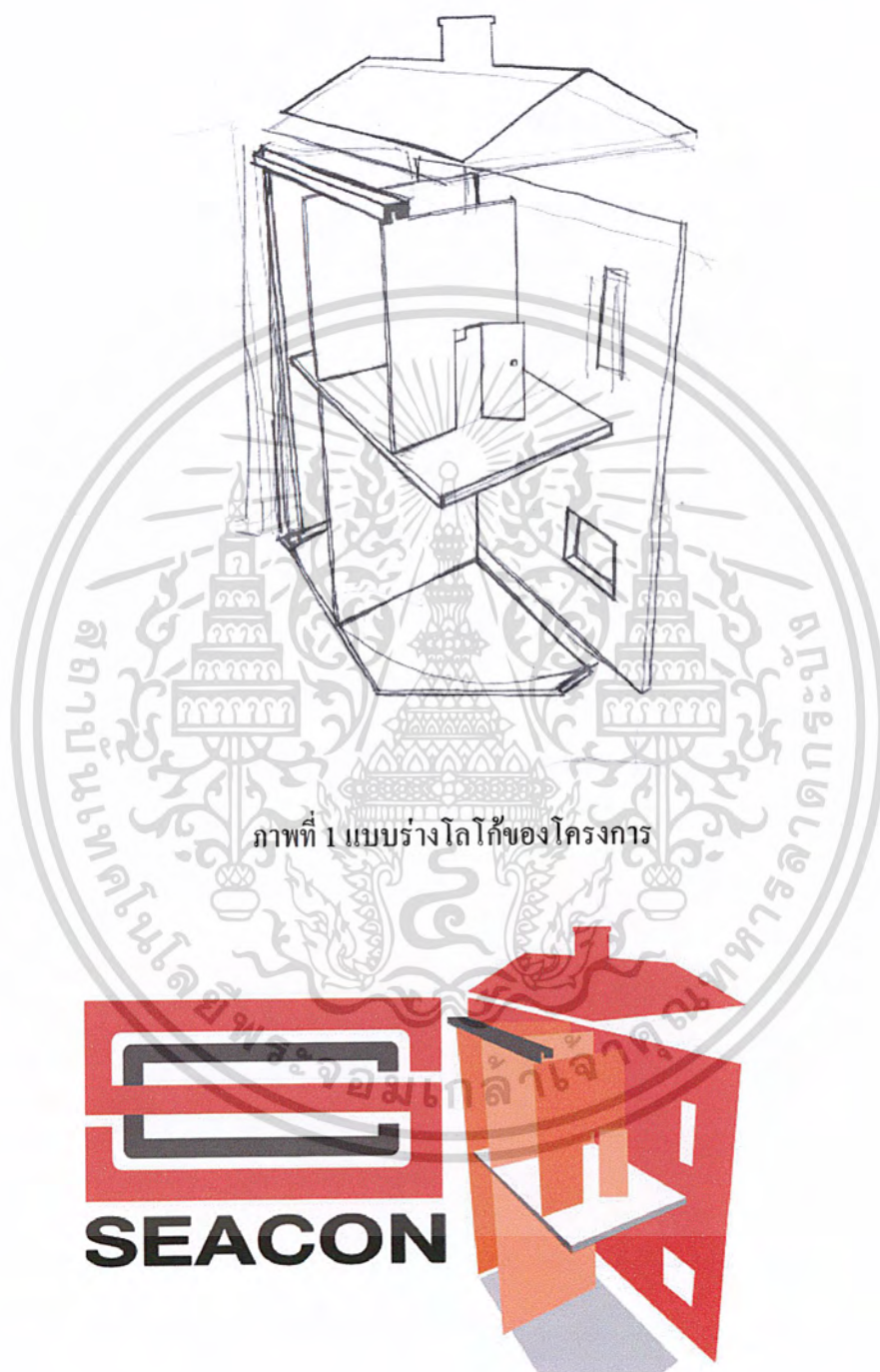
2.1 ขั้นตอนและวิธีการออกแบบ

- ร่างภาพจากต้นแบบจริงจากหนังสือ ตัดทอนบางส่วนออกให้เป็นรูปแบบกราฟฟิค
- สแกนภาพแล้ววาดภาพตามแบบร่าง ในโปรแกรม Illustrator
- นำภาพกราฟฟิคที่มีมาทำเป็นสื่อมัลติมีเดียด้วยโปรแกรม flash จัดเรียงข้อมูลต่างๆในโปรแกรมนี้
- ตรวจสอบและแก้ไขงานที่ทำเสร็จแล้ว
- บันทึกข้อมูลเตรียมเสนอ

2.2 ส่วนประกอบหน้าต่างๆภายในซีดีรอม



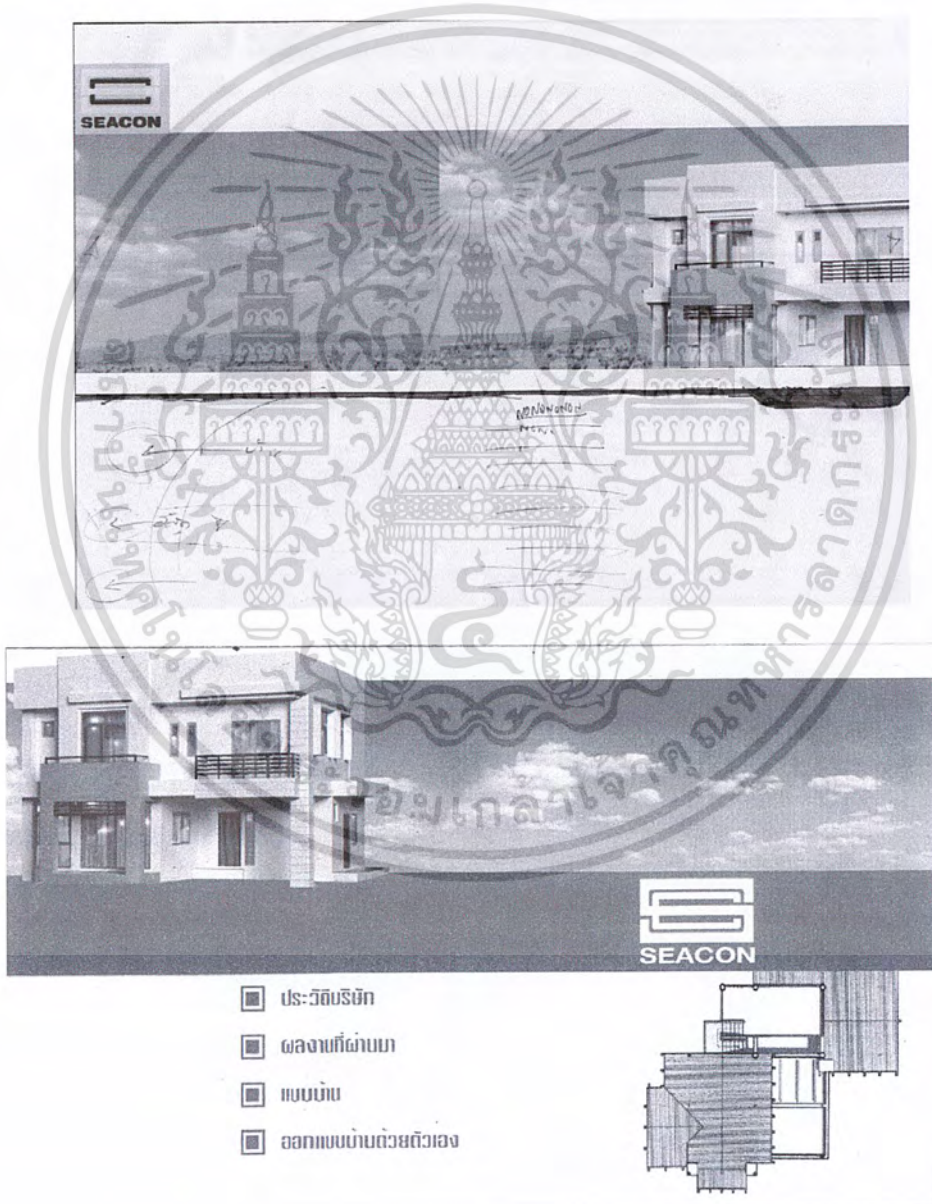
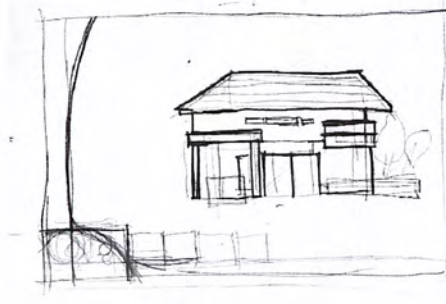
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1 แบบร่างโดโก้ของโครงการ

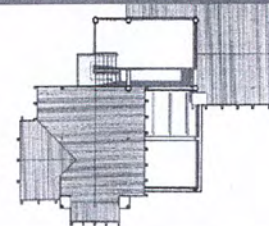
ภาพที่ 2 แบบโดโก้ที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



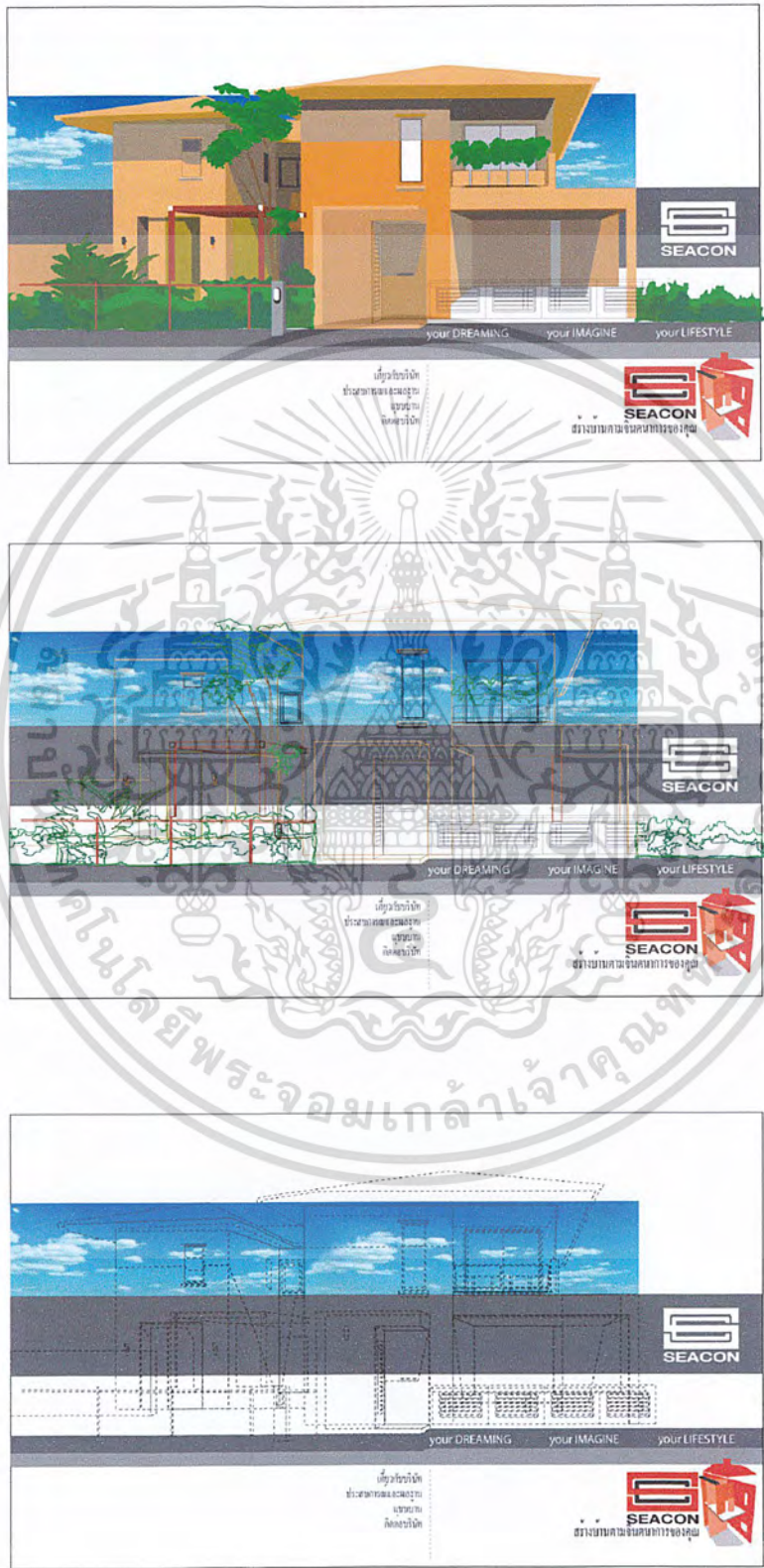
- ▣ ประวัติบริษัท
- ▣ ผลงานที่ผ่านมา
- ▣ แบบบ้าน
- ▣ ออกแบบบ้านด้วยตัวเอง

SEACON



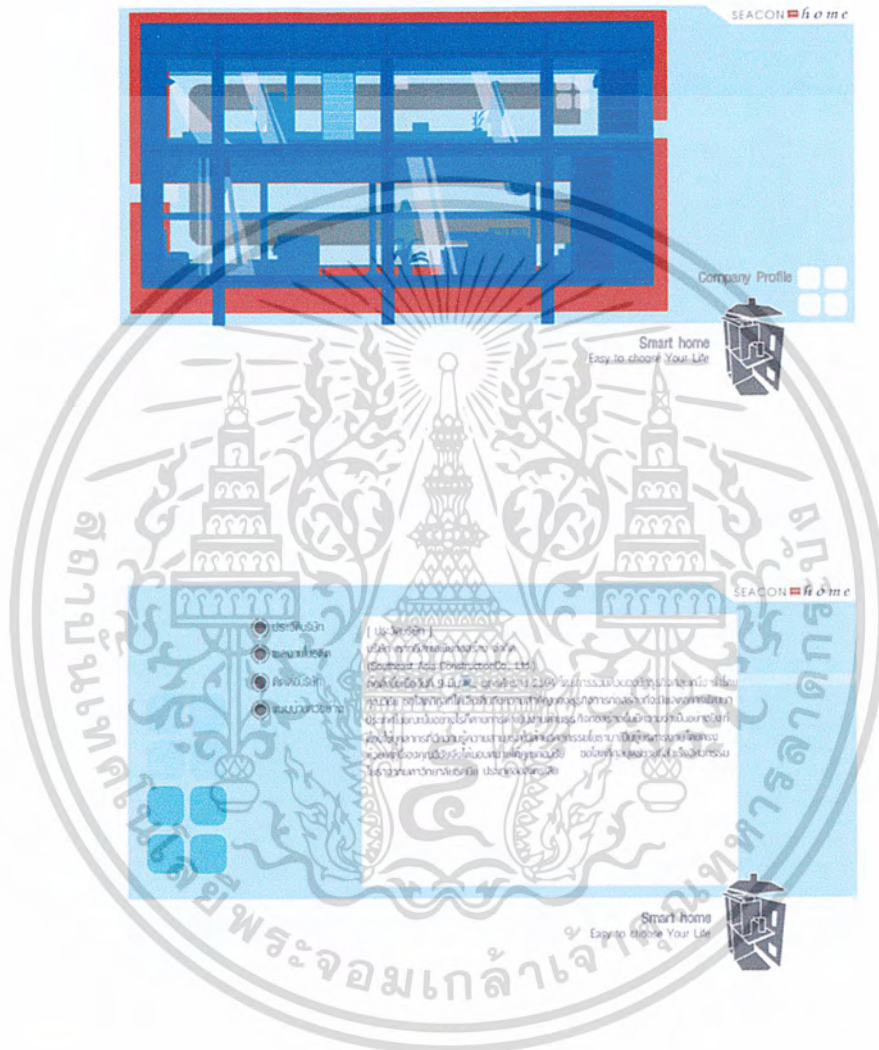
ภาพที่ 3 แบบร่างที่ 1 หน้าแรกของซีดีรอม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4 แบบร่างที่ 2 หน้าแรกของซีดีรอม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

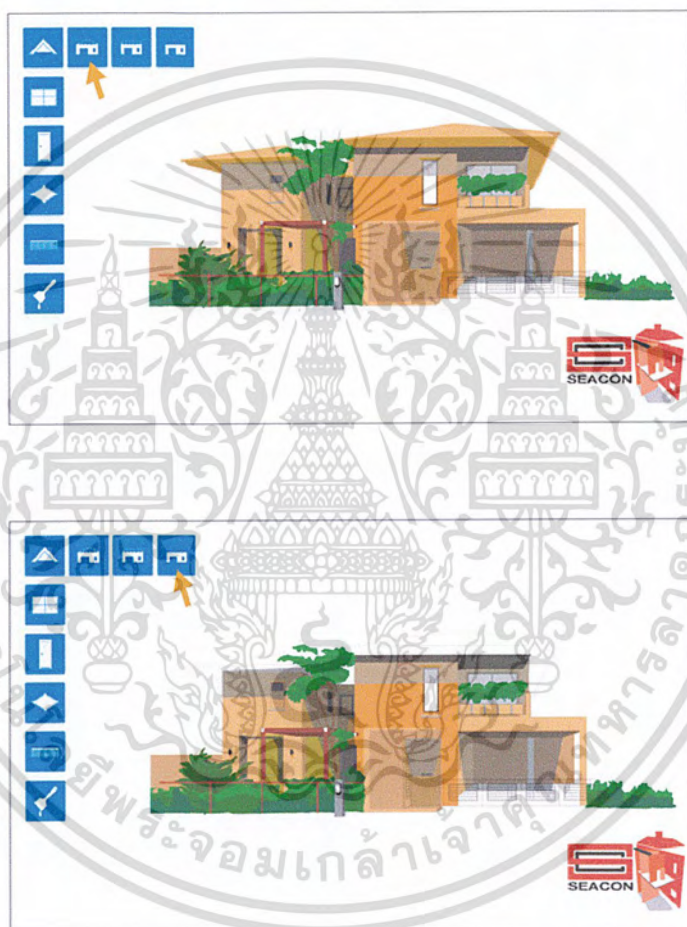


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น แม้อุบัติเหตุหน้าไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



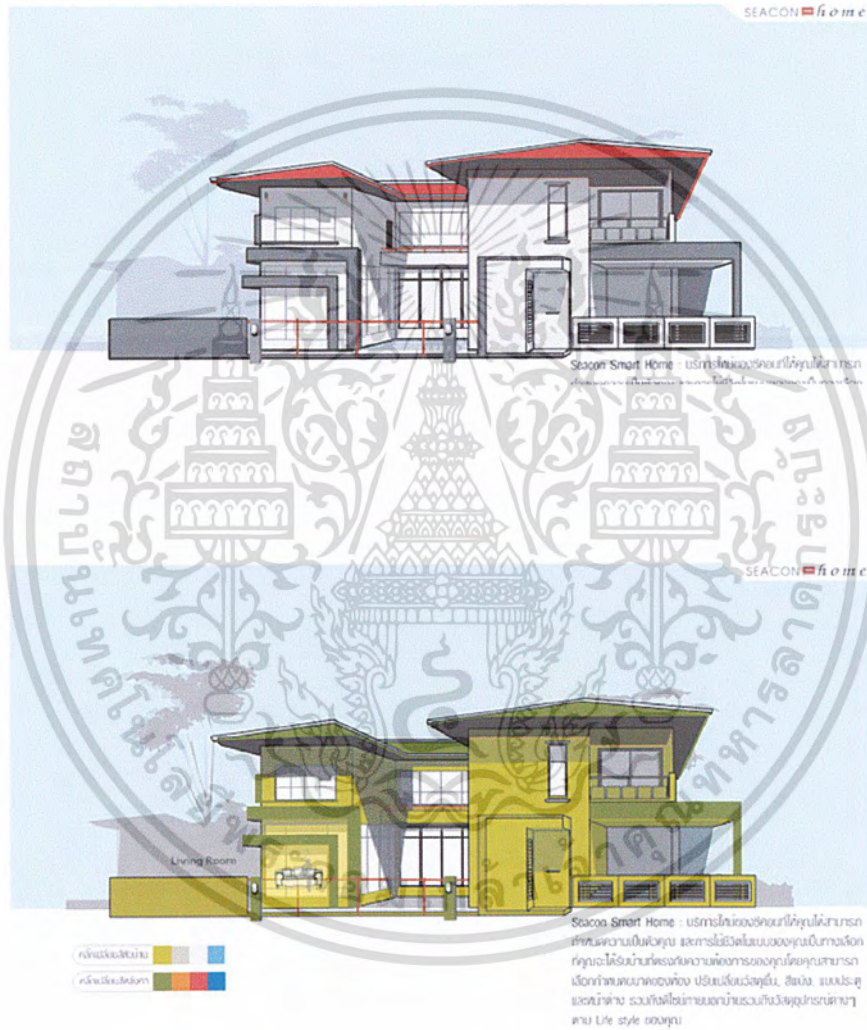
ภาพที่ 6 แบบร่างที่ 1 กราฟฟิคในส่วนของสมาร์ทโฮม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7 แบบร่างที่ 2 กราฟฟิกในส่วนของสมาร์ทโฮม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



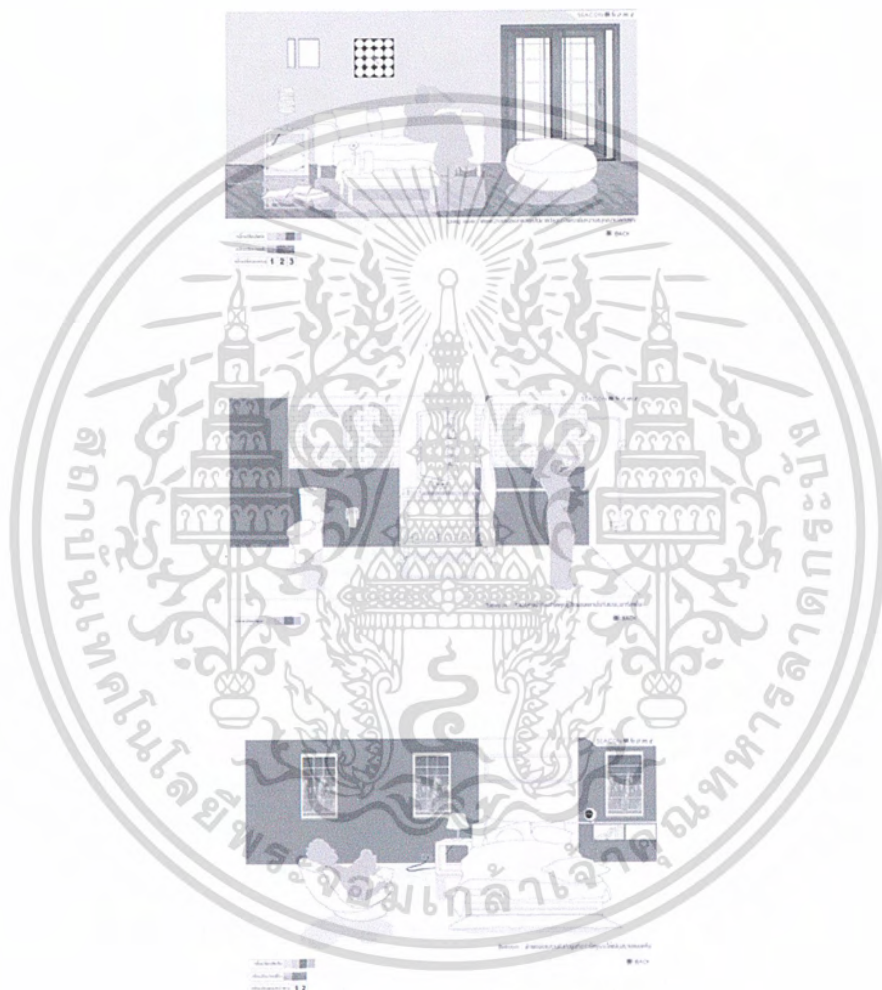
ภาพที่ 8 กราฟฟิคไลน์ส่วนของสมาร์ทโฮมที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



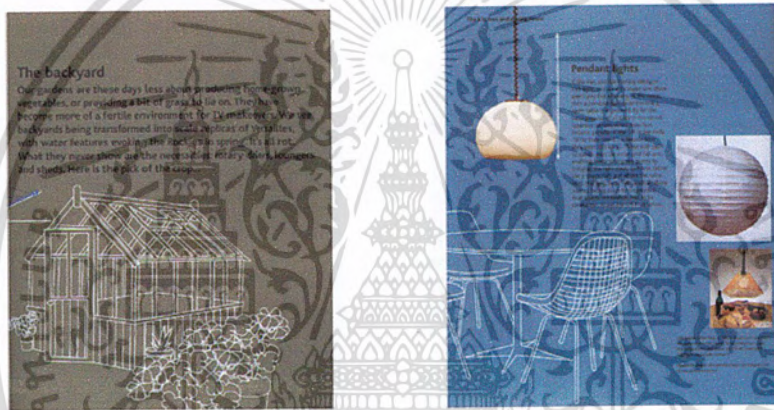
ภาพที่ 9 แบบร่างในส่วนของกราฟฟิคห้องต่างๆภายในบ้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 10. กราฟฟิกห้องต่างๆภายในบ้านที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้เพื่อการเรียนการสอนเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 12 กราฟฟิคบนปกซีดีรอม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

1.สรุปผลการทำงาน

จากการที่ได้ทำงานจนบรรลุเสร็จสิ้นแล้ว ได้ข้อสรุปจากการทำงานหลายอย่างและมีข้อเสนอแนะดังนี้

- 1)การเลือกใช้โทนสี แบบกราฟฟิค ให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายเป็นสิ่งที่จะต้องเป็นอย่างมากเพราะการที่เลือกใช้สี และแบบกราฟฟิคที่ตรงกับกลุ่มเป้าหมายนั้นเป็นตัวที่สร้างความน่าสนใจให้แก่กลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี ในการออกแบบนี้ โทณสีที่ใช้ตรงกับกลุ่มเป้าหมายแต่ก็ยังมีข้อโต้แย้งอยู่
- 2)ในการทำสื่อมัลติมีเดียการออกแบบฟังก์ชันปุ่มกดต่างๆในงานสามารถสร้างความน่าสนใจและสร้างความสนุกให้กับกลุ่มผู้ใช้
- 3)ในการวางแผนงานนั้นในส่วนของการทำภาพเคลื่อนไหวนั้นจะใช้เวลามาก ดังนั้นควรจะแบ่งเวลาระหว่างการทำกราฟฟิคกับภาพเคลื่อนไหวให้ดี
- 4)เสียงประกอบที่ถูกนำมาใช้ที่จะสามารถทำให้ผู้ใช้เกิดอารมณ์เพลิดเพลินและเป็นตัวที่สร้างจุดเด่นให้กับงาน การเลือกเสียงต่างๆที่เหมาะสมสามารถทำให้งานสมบูรณ์ขึ้นเนื่องจากเสียงช่วยส่งเสริมภาพเคลื่อนไหวต่างๆมีความต่อเนื่อง

2.ปัญหาที่เกิดขึ้น

- การวางแผนงานในบางครั้งไม่เป็นอย่างที่กำหนดไว้จึงทำให้เกิดการแก้ไขหลายครั้ง
- เนื่องจากขั้นตอนในการสร้างระบบ Interactive ภาพเคลื่อนไหวจะต้องนำภาพกราฟฟิคจากโปรแกรม Illustrator มาใช้หากกราฟฟิคในโปรแกรมมีปัญหาจะทำให้ส่งผลให้การสร้างภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรม Flash มีปัญหาตามมาด้วย ดังนั้นการเซฟภาพมาซึ่งจึงจำเป็นที่จะต้องรู้วิธีที่จะไม่ทำให้ภาพเกิดความเสียหาย
- การทำงานด้านมัลติมีเดียภาพเคลื่อนไหวใช้เวลานานมีปัญหาเกี่ยวกับโปรแกรม และการแก้ไขในบางส่วนต้องใช้เวลาเนื่องจากมีความซับซ้อน
- ไม่ควรและเลยในการ Back up ข้อมูลไว้อยู่เสมอเพราะการทำงานกับคอมพิวเตอร์นั้นมีโอกาสที่จะเกิดความผิดพลาดได้ตลอดเวลา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- โทนสีที่ใช้ในงานเป็นโทนสีที่เย็นสบายตา ไม่ฉูดฉาด แต่ก็ยังเป็นที่ได้แรงแง่งอยู่เนื่องจากคนในวัยนี้น่าจะชอบโทนสีที่ฉูดฉาด

3.ผลที่ได้รับจากการทำงาน

- การวางแผนสื่อมัลติมีเดีย กระบวนการและลำดับการทำงานที่มีการวางแผนที่ดีและเป็นระบบ
- การเลือกใช้กราฟฟิกและภาพที่ตอบสนองต่อกลุ่มเป้าหมาย
- การจัดวางองค์ประกอบทางกราฟฟิกที่เหมาะสมและดูไม่วุ่นวาย
- การเลือกใช้โทนสีที่เหมาะสมในงานกราฟฟิก
- สามารถนำสื่อมัลติมีเดียซีดีรอมไปใช้ประชาสัมพันธ์ในรูปแบบอื่นได้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- ขนิษฐา เพ็ญส่องใส. MODERNCHIC. กรุงเทพฯ : บริษัท จีเอ็ม แม็ก มีเดีย จำกัด, 2546
- ณัฐพล เจริญศรี. "แต่งสวยด้วยสี" บ้านและสวน. กุมภาพันธ์ 2547. หน้า.223- 230
- สพล นววรรณ. "little big home project" ROOM. มกราคม 2547. หน้า.88-108
- โสมคอลลิตซ์กรุป. รวม 120 แบบบ้านสวย เล่ม 2. กรุงเทพฯ : บริษัท อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน), 2546
- Home & Garden Television Company Limited. <http://www.hgtv.com>. November 2003
- Noble Development Public Company Limited. <http://www.noblehome.com>. January 2004
- SEACON HOME Company Limited. <http://www.seacon.co.th>. November 2003
- Wayne Hemingway. The Home Mass-Market Classic. Singapore : RotoVision, 2003

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ จักรกฤษณ์ เอี่ยมทิม รหัส 43020200

อายุ 21 ปี

ขณะนี้กำลังศึกษาอยู่ในชั้นปริญญาตรีที่สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชานิเทศศิลป์

เกิดวันที่ 6 เมษายน พ.ศ. 2525

ที่อยู่ 29/218 ซ.รามอินทรา14 ถ.รามอินทรา แขวงท่าแร้ง เขตบางเขน กรุงเทพฯ 10220

จบการศึกษาระดับประถมศึกษาจาก โรงเรียนอนุบาลนนทบุรี

จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาจาก โรงเรียนสตรีวิทยา2

ความถนัด : การออกแบบโฆษณา, ออกแบบสิ่งพิมพ์

