

โครงการออกแบบสื่อส่งเสริมการศึกษาและประชาสัมพันธ์สำหรับ
บริษัทไทยฟาร์ม แอนด์ เอดิชั่นโซลูชัน จำกัด

โดย

นาย อรรถกิจ หนูนุ่ม

คิดเป็นพันธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิเทศศิลป์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยอัสสัมข่าย
นบการศึกษา 2541

โครงการออกแบบสื่อส่งเสริมภาพลักษณ์และประชาสัมพันธ์สำหรับ บริษัทไทยฟรอน แอนด์ แอดเวอร์ติซิ่ง จำกัด



ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิเทศศิลป์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ^{*}
ปีการศึกษา 2541

คณะกรรมการตรวจสอบและตัดสินคิลปินิพนธ์ ปีการศึกษา 2541

อาจารย์ชรัชกิติ์	ติระพาณิช	ประธานกรรมการ
อาจารย์อนุชา	แสงสุขอี้ยม	กรรมการ
อาจารย์ไพรัตน์	โพธิ์ศรี	กรรมการ
อาจารย์สุรเนษฐ์	เจี๊ยบบุญเลิศรัตน์	กรรมการ
อาจารย์ปีมศรี	ภาระหอม	กรรมการ
อาจารย์ปริทัศน์	พิพยาภุก	กรรมการ
อาจารย์คงเดช	ชาตุรัตน์รัศมี	กรรมการ
อาจารย์สิทธิเดช	ชัยประเสริฐ	กรรมการ
อาจารย์ธีรวัฒน์	พจน์วิญญาณศิริ	กรรมการ
อาจารย์สุริยา	รัตนวงศ์กุล	กรรมการ
อาจารย์พรมอาจริญ	วนแสงสกุล	กรรมการ/เลขานุการ
อาจารย์อวิน	อินทรัชัย	กรรมการ/เลขานุการ



สาขาวิชาเทคโนโลยี คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ
อนุวัติให้ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต

(กราดَا อานันท์ ประชานุฒิ)
คณบดีคณะมนุษยศาสตร์



(อาจารย์ชจรศักดิ์ ธรรมานิช)
หัวหน้าสาขาวิชาเทคโนโลยี

(อาจารย์ธีรวัฒน์ พจน์วิบูลศิริ)
อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการศิลปนิพนธ์

คำนำ

เนื่องจากเวลาที่ผ่านมา นักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์สาขาวิชานิเทศศิลป์ ได้ทำการศึกษามาจนถึงภาคการศึกษา สุดท้าย ซึ่งนักศึกษาทุกคนต้องทำศิลปินพินธุ์ขึ้นมาคนละหนึ่งโครงการ ซึ่งแต่ละคนต้องนำเสนอโครงการที่ตนเองสนใจจะทำ โดยโครงการนั้นจะต้องเป็นโครงการที่น่าสนใจ เป็นประโยชน์และได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการซึ่งเป็นคณะกรรมการของอาจารย์ในภาควิชานิเทศศาสตร์ นักศึกษาแต่ละคนต้องนำเสนอโครงการของตนเองตลอด 2 ภาคการศึกษา ภาคการศึกษาแรก 3 ครั้ง และภาคการศึกษาที่สอง 4 ครั้ง เพื่อให้คณะกรรมการได้พิจารณารายละเอียดของโครงการในจุดต่างๆ เช่น ความคิดเห็นของโครงการ วัตถุประสงค์และการที่ได้นำความรู้ด้านๆ ที่ได้เรียนมานำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการทำศิลปินพินธุ์และจะได้เป็นการฝึกฝนก่อนที่จะได้ไปทำงานจริงเมื่อจบการศึกษา

ดังนั้น รายงานฉบับนี้จึงนำเสนอโครงการหนึ่งในอีกหลายโครงการที่ได้นำเสนอต่อคณะกรรมการ เป็นโครงการออกแบบสื่อทางคอมพิวเตอร์ (อินเทอร์เม็ตทีฟเมดีย) โดยออกแบบให้เป็นสื่อประชาสัมพันธ์และส่งเสริมภาพลักษณ์ของบริษัทให้เป็นที่รู้จักมากขึ้นในยุคที่มีการแข่งขันกันมากขึ้น โดยจะใช้สื่อทางคอมพิวเตอร์ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความทันสมัยและก้าวตามยุคสมัยของบริษัท ซึ่งเป็นการนำเสนอที่แปลกใหม่ที่ยังไม่เคยมีบริษัทใดในสายงานเดียวกันทำมาก่อน โดยรายงานฉบับนี้จะรวมข้อมูล เนื้อหาและเรื่องราวต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ในการทำศิลปินพินธุ์โดยพยายามครอบคลุมเนื้อหาให้มากที่สุดและจัดเรียงให้ง่ายต่อการเข้าใจเพื่อเป็นประโยชน์แก่บุคคลทั่วไปและนักศึกษาในรุ่นหลังๆ ได้ใช้เป็นข้อมูลในการศึกษาต่อไป

บรรณาธิการ พญพงษ์
นักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์
สาขาวิชานิเทศศิลป์
ชั้นปีที่ 4

บทคัดย่อ

เพื่อศึกษาถึงวิธีการสร้างงานอินเตอร์แอคทีฟ (Interactive) ในการโฆษณา ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่ใหม่และเข้ามามีบทบาทและได้รับความนิยมทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศประกอบกับความคิดส่วนตัวว่าห้องสร้างงานที่มีความเปลี่ยนไปและไม่เคยมีใครทำมาก่อนตลอดระยะเวลาปีที่ศึกษาในคณะนิเทศศิลป์ จึงได้ตัดสินใจเลือกงานอินเตอร์แอคทีฟโดยใช้โปรแกรมไดเรคเตอร์ (Director) ในการสร้างงานและได้ทำความรู้เพิ่มเติม

เนื่องจากปัจจุบันประเทศไทยได้ประสบปัญหาครมยุกิจที่ตกต่ำทำให้หลายบริษัทได้รับผลกระทบดังกล่าว ด้วย จึงจำเป็นต้องโฆษณาและประชาสัมพันธ์เพื่อให้คนรู้จักมากขึ้น เนื่องจากเดิมนั้นบริษัทไทยเพริมได้ใช้การประชาสัมพันธ์ในรูปแบบการร่วมงานและคงสินค้าตามสถานที่ต่างๆ กันนั้น และได้ประสบปัญหาด้วยบุคคลได้ให้ความสนใจเข้ามายังของบริษัทเป็นจำนวนมาก แต่บุคคลที่เป็นประชาสัมพันธ์ในบุญมีไม่เพียงพอที่จะให้ข้อมูลและรายละเอียดของบริษัทด้วยส่วนใหญ่ได้ทั้งหมด จึงมีแนวความคิดที่จะหาสื่อที่จะให้ข้อมูลและรายละเอียดดังกล่าวได้โดยไม่ต้องอาศัยบุคคลที่เป็นประชาสัมพันธ์เพิ่ม โดยอาศัยตัวทักษะคอมพิวเตอร์ (Touch on screen) ที่มีอยู่ทั่วไปตามห้องสมุดสินค้าซึ่งสามารถให้ข้อมูลต่างๆ ได้เป็นอย่างดี

แนวความคิดในการออกแบบงานอินเตอร์แอคทีฟ (Interactive) คือ ต้องการตื่อให้เห็นถึงคุณภาพของต้นค้าและบริษัท ว่างานทุกอย่างของบริษัทที่ผ่านมาออกไปเป็นงานที่มีคุณภาพ รวมถึงความคิดใหม่ๆ ในการออกแบบงานและมีการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยอยู่เสมอ พร้อมทั้งพัฒนาเทคโนโลยีไปอีกขั้น เพื่อให้ได้สินค้าที่ดีที่สุดและหลากหลายที่สุด จึงพยายามออกแบบงานค์ประกอบ (Layout) ของงานมัลติมีเดีย (Multimedia) ให้ดูทันสมัย แต่ยังคงเรียบง่ายดูน่าชื่อถือ และตื่อประทับใจ ให้ภาพลักษณ์ของบริษัททันสมัยอยู่เสมอ ไม่มีการหลุดออกภายนอกที่ ซึ่งในขั้นแรกต้องมีการศึกษาถึงข้อมูลต่างๆ ของบริษัทเพื่อต้องการทราบถึงภาพลักษณ์ในอดีตที่บริษัทได้ตั้งไว้และกลุ่มเป้าหมายฯ ซึ่งข้อมูลเหล่านี้ เป็นประโยชน์มากเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ หลังจากนั้นก็สามารถกำหนดแนวทางการออกแบบและออกแบบ องค์ประกอบพัฒนาทั้งพื้นที่ทางกายภาพ ที่ต้องการให้เป็นไปตามที่ต้องการ ทั้งนี้เป็นการอินเตอร์แอคทีฟ (Interactive) ทั่วๆ ไป คือมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างหน้าหนึ่งเปลี่ยนไปอีกหน้าหนึ่ง ซึ่งโดยทั่วไปจะเปิดในไฟล์ exe หรือ pdf ทำให้ดูน่าสนใจและดึงดูดให้คนอ่านเข้าไปดูพร้อมทั้งเติบโตศรีบุรีประดับที่ทำให้ไม่รู้สึกน่าเบื่อเมื่อเทียบกับข้อมูลต่างๆ

เนื่องจากเป็นสื่อที่ใหม่และเริ่มจะศึกษาได้ไม่นาน ดังนั้น ปัญหาที่ประสบคือ ปัญหาทางด้านเทคนิค ประสบการณ์ และทักษะต่างๆ ที่อาจขาดไม่ได้แต่ที่ควร ทราบความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลหรือบุคคลต่างๆ จึงมีความสำคัญมากต่อการศึกษาของโครงการ ปัญหาด้านอุปกรณ์การทำงานต่างๆ ที่ยังไม่เหมาะสมที่จะสร้างงานมัลติมีเดีย (Multimedia) จึงต้องซื้อและยืมจากบุคคลต่างๆ ที่มีอุปกรณ์คุณซึ่งได้รับความร่วมมืออย่างดีจากทุกฝ่าย ปัญหาด้านภาษา นี้จะไม่มีความหมายเลยเมื่อเทียบกับความรู้ใหม่ๆ ที่จะได้รับจากการทำงาน ซึ่งความรู้และประสบการณ์เหล่านี้จะเป็นประโยชน์มากในการทำงานในอนาคต

กิตติกรรมประกาศ

เนื่องจากโครงการออกแบบอินเตอร์แอคทีฟ (Interactive) ในครั้งนี้เป็นโครงการออกแบบศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบในลักษณะของการทำงานจริง ดังนั้น เนื่องจากขาดประสบการณ์ในการทำงานจริงในขอบเขตที่จำกัดจึงเกิดปัญหาทั้งที่สามารถแก้ไขได้และไม่สามารถแก้ไขได้ ดังนั้น จึงต้องแก้ปัญหาโดยการสอบถามความจากผู้มีประสบการณ์และบุคคลต่างๆ โดยในที่นี้จึงขอลาบุญคุณสำหรับผู้อนุเคราะห์ทั้งด้านข้อมูล เทคนิค และส่งต่างๆที่เป็นประโยชน์ในการทำโครงการ โดยมีรายชื่อผู้มีอุปการะคุณดังนี้

อาจารย์ธีรวัฒน์	พจน์วิบูลคิริ
อาจารย์สุรเชษฐ์	เจษฎาบุญเลิศรัตน์
อาจารย์พรวนเจริญ	วนแสงสกุล
อาจารย์อวิน	อินทรัชัย
นางสาวเรewan	เอ้ออัครวงศ์
บริษัท ไทยเฟรม แอนด์ แอคเชิร์ส จำกัด	

ท้ายนี้ขออนุญาตให้ความช่วยเหลือทางด้านต่างๆที่มิได้ระบุชื่อไว้ ณ ที่นี่ ไม่ว่าจะเป็นผู้ให้คำแนะนำต่างๆ ในเรื่องการออกแบบความคิดเห็น และช่วยเหลือทั้งกำลังกายและผู้ช่วยให้กำลังใจ ซึ่งงานนี้จะดำเนินไปไม่ได้เลยถ้าขาดบุคคลเหล่านี้

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก.
บทคัดย่อ	ข.
กิตติกรรมประกาศ	ค.
บทที่ 1 บทนำ	
ที่มาและความสำคัญของโครงการที่จะศึกษา	1.
วัตถุประสงค์ของการศึกษา	1.
ขอบเขตการศึกษา	1.
ผลที่คาดว่าจะได้รับ	1.
บทที่ 2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องและบทสรุปวิเคราะห์	
ข้อมูลทางการตลาด	2.
ข้อมูลทางการอุดมแบบ	8.
บทที่ 3 การดำเนินงาน	
ตารางการทำงานตลอดปีการศึกษา	10.
ภาพร่างขยายในภาคการศึกษาที่ 1	12.
ภาพแบบร่างเบื้องต้นในภาคการศึกษาที่ 2	28.
ภาพแบบร่างสมบูรณ์ในภาคการศึกษาที่ 2	30.
ภาพแบบจริงครึ่งหนึ่งในภาคการศึกษาที่ 2	38.
บทที่ 4 ผลงานการอุดมแบบ	
ภาพแบบจริงในภาคการศึกษาที่ 2	55.
บทที่ 5 สรุปและข้อเสนอแนะ	
บรรณานุกรม	72.
ภาคผนวก	73.
	74.

บทที่ 1

บทนำ

1. ที่มาและความสำคัญของโครงการที่จะศึกษา

บริษัท ไทยพรอม แอนด์ แอดเชอร์ส จำกัด เป็นบริษัทที่ใหญ่ที่สุดในประเทศไทยในกระบวนการผลิตของชาร์วัยและอะไหล่เครื่องหนัง ซึ่งเริ่มก่อตั้งขึ้นในปีพุทธศักราช 2519 โดยเริ่มจากโรงงานกลึงโลหะเล็กๆ ในบ้านคลองสาทร ต่อมาได้มีการศึกษาขั้นตอนและเครื่องมือในด้านการซูบโลหะ และได้นำความรู้เหล่านั้นมาพัฒนาด้านการผลิตสินค้าเรื่อยมา จนในที่สุดได้มีการเปลี่ยนแปลงขยายกิจการจากกิจการเล็กๆ ก้าวไปครอบครัวมาเป็นกิจการแบบอุตสาหกรรมเมื่อ 10 ปีที่ผ่านมา โดยได้เปลี่ยนโรงงานที่คลองสา่นนั้นมาเป็นสำนักงาน และได้เข้าไปทำงานในไปตั้งใหม่อยู่ที่จังหวัดกรุงเทพฯ ซึ่งตอนนี้มีพนักงานทั้งหมดประมาณ 300 คน

2. วัตถุประสงค์ของการศึกษา

- 2.1 เพื่อนำความรู้ทางด้านการออกแบบมาประยุกต์ใช้ในงานอินเตอร์แอคทีฟมีเดีย
- 2.2 เพื่อศึกษาและออกแบบสื่อโฆษณาทางคอมพิวเตอร์ (อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย) และนำไปประยุกต์ใช้ในการทำงานในอนาคต

3. ขอบเขตการศึกษา

อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย

4. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 4.1 สามารถนำความรู้ทางด้านการออกแบบมาใช้ในงานอินเตอร์แอคทีฟมีเดีย
- 4.2 สามารถออกแบบสื่อโฆษณาทางคอมพิวเตอร์ (อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย) เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการทำงานในอนาคต

บทที่ 2

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องและบทสรุปวิเคราะห์

1. ข้อมูลทางการตลาด

1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์หรือองค์กรที่ศึกษา

- Brand/Logo



- Background

บริษัทนี้ก่อตั้งขึ้นเมื่อปีพุทธศักราช 2519 โดยเริ่มจากโรงงานกลึงโลหะเล็กๆ ในบ้านคลองสาน ต่อมาได้มีการศึกษาขั้นตอนและเครื่องมือในด้านการซูบโลหะ และได้นำความรู้เหล่านั้นมาพัฒนาด้านการผลิตสินค้าเพื่อยมานา จนในที่สุดได้มีการเปลี่ยนแปลงและขยายกิจการจากกิจการเล็กๆ กายในครองครัวมาเป็นกิจการแบบอุตสาหกรรมมือ 10 ปีที่ผ่านมา โดยได้เปลี่ยนโรงงานที่คลองสานนั้นมาเป็นสำนักงาน และได้ขยายโรงงานไปตั้งใหม่ถึงหัวนครปฐม ซึ่งตอนนี้มีพนักงานทั้งหมดประมาณ 300 คน

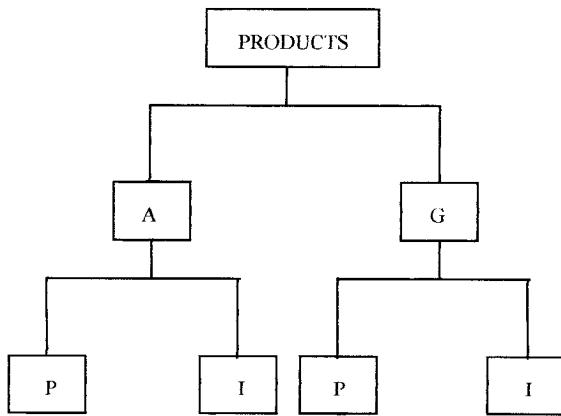
- Product features

สินค้าส่วนใหญ่จะเป็นผลิตจากโลหะและนำไปปูหุบเป็นทอง เงิน นิกเกิล nickel ฯลฯ แต่จะมีบางครั้งที่ใช้วัสดุอุบัติ เช่น ไม้ พลาสติก ฯลฯ ซึ่งวัสดุประภากันน้ำต้องจ้างบริษัทอื่นผลิตให้ ทำให้ต้นทุนการผลิตและราคาสูง

- Price/Pricing levels

ของชำร่วยจะมีราคายุ่งๆ ที่	15-1000 บาท/ชิ้น
อะไหล่เครื่องหนังจะมีราคายุ่งๆ ที่	5-70 บาท/ชิ้น

- Product type



AC = อะไหล่เครื่องหนัง

G = ของชำร่วย

P = ตินค้าที่โรงงานผลิตเอง

I = ตินค้าที่นำเข้าจากต่างประเทศ

- Product range

ประเภทสินค้าอะไหล่เครื่องหนัง

L = ชุดป้ายโลโก้

B = ชุดหัวเข็มขัด + ข้อต่อเข็มขัด

S = ชุดหัว - ห่วงกุญแจ

- ห่วงเข็มขัด

- ห่วงสายกระเบื้า

N = ชุดนีอ็ต

H = ข้อมูลนิยม

P = ข้อมูลเก็ก

M = กระดุม

C = ชุดมุน + ปลายหางเข็มขัด

T = ชุดไทยคับาร์ + เสื้อกล้าด

Z = ชุดทางชิบ + พู่ห้องกระเบื้า

ประเภทสินค้าของชำร่วย

S = ชุดสเตชั่นเนอร์

N = ตัวบันนานีบัตร

P = ปากกา

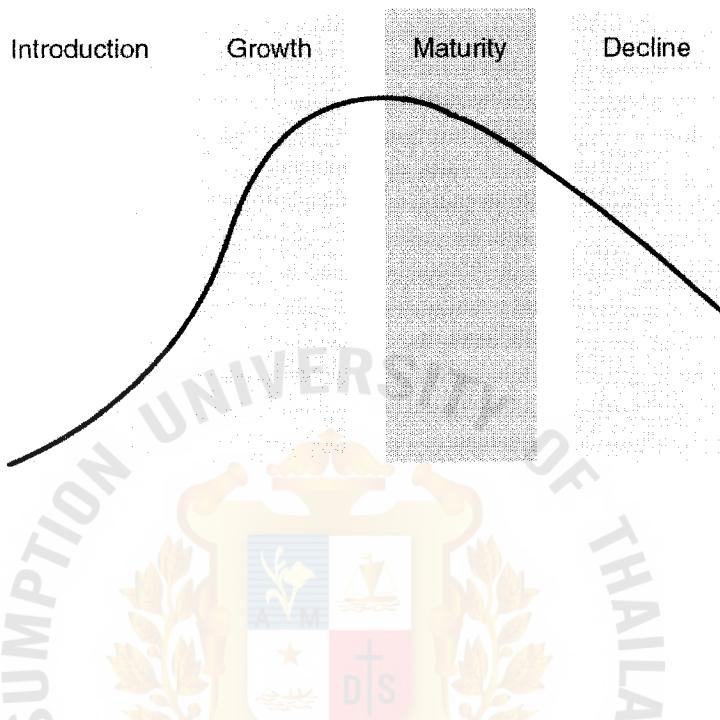
W = นาฬิกา

K = พวงกุญแจ

D = ไดอารี่

B = กระเบื้า

- Product life cycle



- Product's peak selling season

ของชำร่วย จะอยู่ในช่วงปลายปีถึงต้นปีต่อไป เพราะเป็นช่วงปีใหม่
อะไหล่เครื่องหนัง จะอยู่ในช่วงก่อนสิ้นปี เพราะต้องอาบน้ำไปพลิกต่อเพื่อขายในช่วงปีใหม่

- Past advertising budget 3-5 years

Budget ประมาณ 5 แสนบาทต่อปี

Timing Pattern

1.2 ข้อมูลที่ยวัดคุณค่าเบื้องต้น

- Competitor

บริษัท ว.พรสินธ์

- Competitor price

สินค้าส่วนมากจะถูกกว่าของบริษัทไทยเพริม ประมาณ 20%

- Competitor image

เนื่องจากสภาวะเศรษฐกิจในปัจจุบัน ลูกค้าจะมองในเรื่องราคา ทำให้ลูกค้าสั่งซื้อสินค้าที่มีราคาถูกโดยไม่คำนึงถึงคุณภาพของสินค้า

- Competitor activities

1. มีการออกบูธแสดงสินค้าตามสถานที่ต่างๆ
2. มีการส่ง Direct mail ไปถึงลูกค้าบ่อยๆ

1.3 ข้อมูลเกี่ยวกับตลาด

- Marketing objective

ต้องรักษาลูกค้าเก่าไว้ และในขณะเดียวกันก็พยายามเข้าสู่ตลาดใหม่ เช่น อ่องกง, มาเลเซีย เป็นต้น

- Market strategy

Product	สินค้าทุกชิ้นมีคุณภาพและเชื่อถือได้
Promotion	มีการออกงานและแสดงสินค้าต่างๆ เพื่อให้ลูกค้ารู้จักมากขึ้น

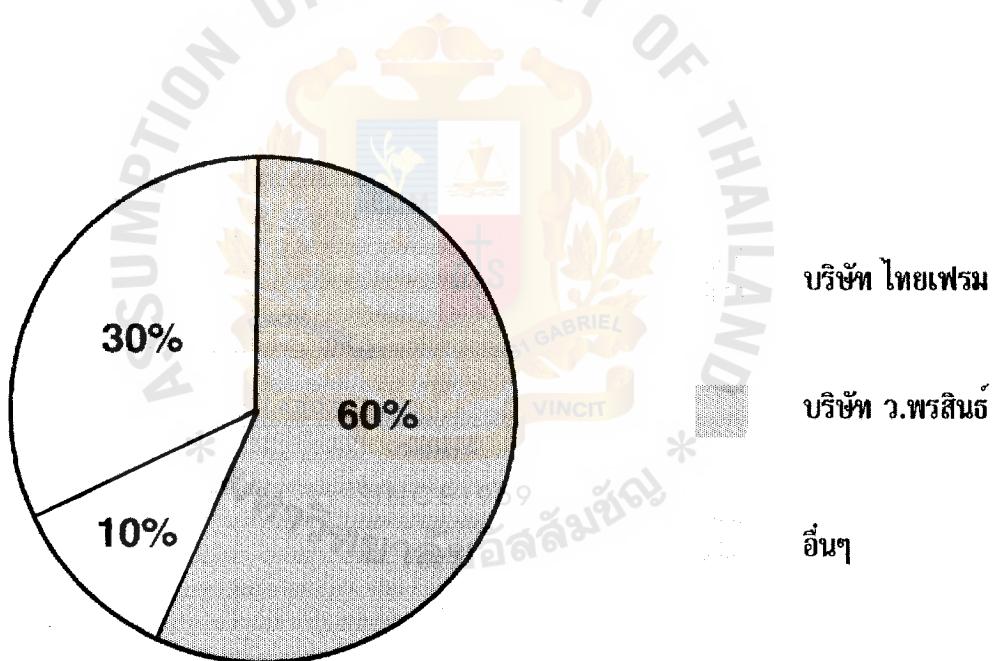
- Budget

งบประมาณในการโฆษณาในปีนี้ประมาณ 4 แสนบาท ซึ่งลดลงจากปีก่อน เนื่องมาจากภาวะเศรษฐกิจในปัจจุบัน

- Market size

ประมาณ 200 ล้านบาท

- Market share



- Marketing trend

ในปีนี้มีแนวโน้มลดลงตามสภาพเศรษฐกิจที่แย่ ทำให้ทุกคนต้องประหยัดไม่ซื้อสินค้าฟุ่มเฟือย

- Distribution channel

- ขายตรงกับลูกค้า โดยลูกค้าสามารถเลือกแบบและสีของผลิตภัณฑ์ได้ตามใจชอบ
- ออกงานแสดงสินค้า

- Product launch

ของชำร่วย จะออกทุกต้นปี
อะไหล่เครื่องหนัง แล้วแต่ Order ที่ลูกค้าสั่ง

1.4 ข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายหรือผู้บริโภค

Demographic

- Sex	ทุกเพศ
- Age	ตั้งแต่ 25-60 ปี
- Race	ทุกเชื้อชาติ
- Income group	รายได้ตั้งแต่ 10000 บาทขึ้นไป
- Profession	นักธุรกิจ
- Marital status	โสดและแต่งงานแล้ว
- Geographic area	ในเมือง

Psychographic

- Life style

เป็นคนที่ต้องพับบะแหลกติดต่อผู้คนอยู่เสมอในด้านธุรกิจหรือชีวิตส่วนตัว และเป็นคนที่ห่วงภาพพจน์ของ

ตัวเอง จึงจำเป็นต้องหาบางสิ่งบางอย่างเพื่อทำให้ผู้อื่นมองเขาภูมิฐาน มีบุคลิกที่น่าเชื่อถือน่าจะทำธุรกิจด้วย

- Buying habit

เนื่องจากเป็นสินค้าประเภทฟูมฟือย และไม่จำเป็นในชีวิตประจำวัน จึงจำเป็นต้องเน้นทางด้านการออกแบบเป็นหลัก เพื่อกระตุ้นให้ลูกค้าอยากระซื้อสินค้า เพราะฉะนั้นพฤติกรรมการซื้อของผู้บริโภคจะขึ้นอยู่กับอารมณ์และความรู้สึกของผู้บริโภคเอง

- Attitude toward product

ทัศนคติของลูกค้าส่วนมากจะมองว่าสินค้าของบริษัทนี้ดีและมีคุณภาพคุ้มกับเงินที่เสียไป

1.5 การวิเคราะห์เปรียบเทียบข้อดี ข้อเสียของส่วนประกอบการตลาดกับคู่แข่งขันทางการตลาด

4P	บริษัทไทยพรอม	บริษัท ว.ทรัพย์
Product	เน้นด้านการออกแบบ และคุณภาพผลิตภัณฑ์	เน้นปริมาณการผลิตมากกว่า คุณภาพ
Price	ค่อนข้างสูง เพราะใช้วัสดุคุณภาพ ที่มีคุณภาพ และขั้นตอนการทำที่ ประณีต	ราคาถูกกว่าเดิมเป็นจำนวนมาก
Place	678 ถนนเจริญรัตน์ คลองสาม กรุงเทพ	สุขุมวิท เอกมัย ป้อมปราบ ศรีวิชัย
Promotion	งานแสดงสินค้าต่างๆ	งานแสดงสินค้าต่างๆ

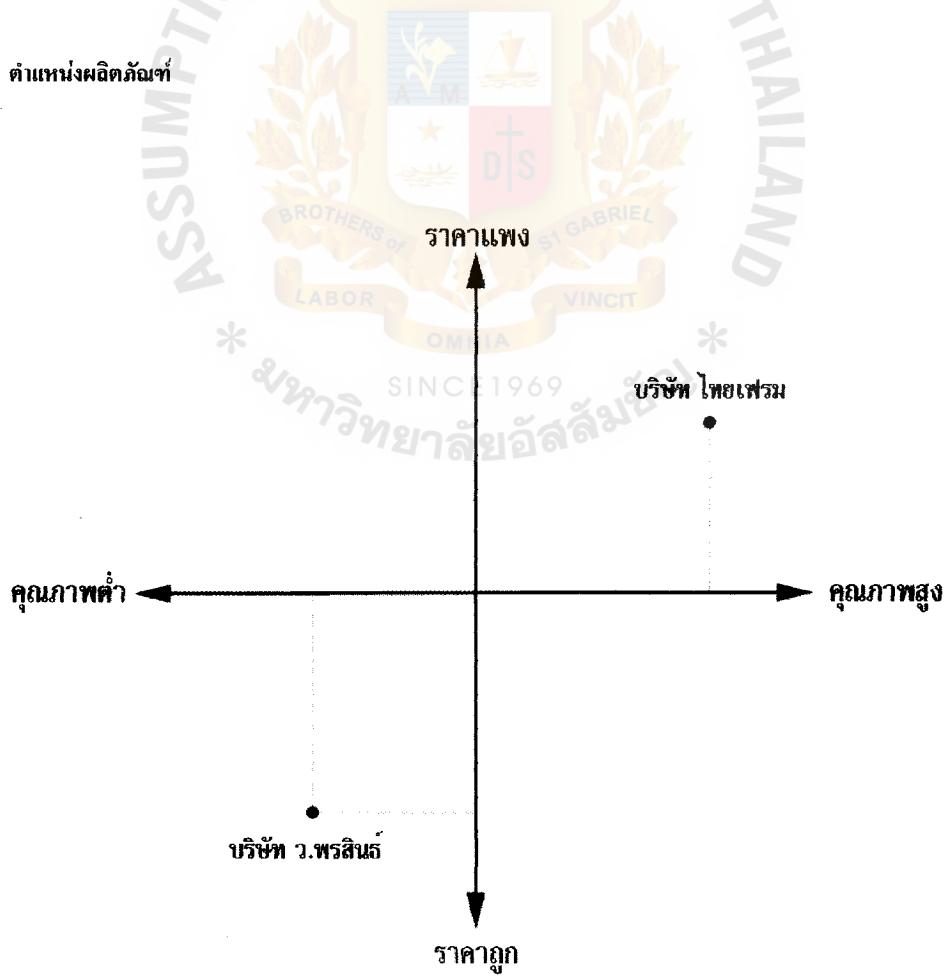
1.6 การวิเคราะห์เปรียบเทียบสถานการณ์การตลาดกับคู่แข่งขันทางการตลาด (SWOT Analysis)

SWOT	บริษัทไทยเพรน	บริษัท ว.พรสินธุ์
Strength	คุณภาพสินค้าที่ดี	ราคาถูก
Weakness	ราคาสูง	คุณภาพดี
Opportunity	ภาคลักษณ์ที่ดี	สภาพแวดล้อมธุรกิจที่เปลี่ยนแปลง
Treat	สภาพแวดล้อมธุรกิจที่เปลี่ยนแปลง	ภาคลักษณ์ที่ดี

1.7 จุดขายของผลิตภัณฑ์

จุดขาย คือสินค้าที่ต้องมีความประณีต และมีการออกแบบที่ทันสมัย สวยงาม และขายอยู่ในเดパート คลาบบัน โดยไม่ขายในตลาดล่างเพราจะทำให้ภาพพจน์ของบริษัทเสื่อม

1.8 ตัวแทนงบประมาณทั้งหมด



2. ข้อมูลทางการอุปกรณ์

2.1 ข้อมูลพื้นฐานทางการอุปกรณ์

หลักการอุปกรณ์ข้อมูลนี้ด้วยกัน 2 แบบนั่นคือ

แบบที่ 1 ข้อมูลแบบเข้าหาทางตรง เป็นรูปแบบพื้นฐานของมัลติมีเดียที่มีหน้าจอหลักอยู่เพียงหน้าจอเดียว ข้อมูลจะเปลี่ยนไปเรื่อยๆ ภายในขอบเขตหรือกรอบข้อมูลที่กำหนดโดยมีตัวนำทางสำหรับให้ผู้ใช้เลือก ซึ่งตัวนำทางนี้อาจเป็นปุ่ม ข้อความหรือกราฟฟิกได้ และเมื่อผู้ใช้ไม่ต้องการดูข้อมูลต่อไปแล้วก็จะมีตัวนำทางสำหรับผู้ใช้กลับมาข้างหน้าจอเริ่มต้นใหม่อีกครั้ง มัลติมีเดียแบบเข้าหาทางตรงนี้หมายความว่าไม่สามารถใช้กับข้อมูลประเภทแคตตาล็อกแบบง่ายๆ หรือนำเสนอแผนงานโดยทั่วไป

แบบที่ 2 ข้อมูลแบบเข้าหาได้หลักที่พิเศษเป็นรูปแบบมัลติมีเดียที่มีความซับซ้อนขึ้นกว่าแบบแรกโดยหน้าจอของแต่ละระดับขั้นข้อมูลจะเปลี่ยนไปเรื่อยๆ ผู้ใช้สามารถเข้าหาข้อมูลในโปรแกรมนี้ได้ตลอดเวลาไม่ว่าจะเป็นภาคบุนเดส์ เสียง หรืออินเทอร์เน็ต ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้ใช้เป็นหลัก เพราะผู้ใช้แต่ละคนจะมีความคิดและความต้องการที่แตกต่างกันออกไป

ซึ่งหากท่านซึ่งใหม่สำหรับมัลติมีเดียการเลือกใช้การอุปกรณ์ข้อมูลแบบเข้าหาทางตรงจะง่ายกว่า เพราะจะมีการใช้ตัวนำทางเพียงไม่กี่ตัว และไม่ต้องซับซ้อนเท่าใดนัก หากปรับเปลี่ยนให้เห็นง่ายๆ ก็คล้ายกับก้าวคู่กันที่เริ่มต้นนั้นเอง ในการออกแบบโครงสร้างข้อมูลท่านควรที่ความรู้จักกับรูปแบบต่างๆ ของมัลติมีเดียที่สามารถนำไปใช้ในการสนับสนุนกับผู้ใช้ได้เสียก่อน ซึ่งจะช่วยให้การเป็นรูปแบบหลักๆ ได้แก่

1. งานนำเสนอ
2. รายละเอียดสินค้า
3. การสอนด้วยคอมพิวเตอร์
4. เกมส์คอมพิวเตอร์

หลักเกณฑ์การอุปกรณ์ที่ดี

มัลติมีเดียเป็นสื่อที่แตกต่างจากสื่ออื่นๆ เช่นวีดีโอ หนังสือ เพราะมีความสามรถในการให้ตอบผู้ใช้ที่ซึ่งรวมเอาความสามารถที่ต้องการไว้ด้วยกัน มัลติมีเดียจึงเป็นสื่อที่พิเศษที่สุด ซึ่งท่านจะสามารถเสาะหาและคุยกับข้อมูลจากที่ได้ก็ได้ในมัลติมีเดียที่ต้องห่างไกลในพื้นฐานความต้องการของท่านเอง ในการสร้างโปรแกรมมัลติมีเดียนั้น นักออกแบบต้องมีความคิดสร้างสรรค์ควบคู่ไปกับความสามรถในการพัฒนาโปรแกรม เนื่องจากมันเป็นสื่อที่ใช้การประสมประสานระหว่างวิทยาศาสตร์และศิลปะ

ขั้นตอนสำคัญในการออกแบบมัลติมีเดีย

การสร้างโปรแกรมมัลติมีเดียไม่ใช่เรื่องง่าย ต้องมีขั้นตอนในการวางแผนงานและพัฒนาหลักๆ ขั้น ซึ่งอาจเปรียบได้กับการผลิตหนังสือ การผลิตภาพยนตร์เรื่องหนึ่งที่เดียว สิ่งที่ต้องคำนึงถึงคือสุกดำหรับสร้างงาน มัลติมีเดีย คือเริ่มจากการเขียนบทเสียก่อน การเขียนบทเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับมัลติมีเดีย ดังนั้นการสร้างภาพ ยนต์หรือวิดีโอนั้น ซึ่งบทที่ว่าก็คือกำหนดทั้งหมด การเล่าเรื่อง การแสดง เสียงและดนตรีที่จะเกิดขึ้นในเวลาเดียวกันของแต่ละภาค สื่อที่สำคัญที่สุดสำหรับโปรแกรมมัลติมีเดียก็คือ สื่อการมองเห็น ดังนั้นการจัดองค์ประกอบที่ดีและนำเสนอให้เป็นวิธีที่ดีที่สุด

การเขียนบทพร้อมสตอรี่บอร์ดเป็นขั้นตอนที่ต้องมีให้กับการพัฒนา ไม่เพียงช่วยให้ความคิดออกมาน่าเดาซึ่งช่วยให้ผู้อ่านเห็นภาพตามด้วย และมันเป็นสิ่งสำคัญมากถ้าท่านต้องทำงานเป็นทีม ทำให้ความคิดนั้นชัดเจน

การสร้างโปรแกรมจำลอง เป็นอีกวิธีหนึ่งที่ดีสำหรับการพัฒนาความคิดให้ออกมาเป็นสิ่งที่เห็นได้ ซึ่งโดยความเป็นจริงแล้วมันก็คือโปรแกรมจริงที่สร้างขึ้นมาในขั้นแรก ซึ่งอาจมีหรือยังไม่มีสิ่งต่างๆอย่างครบถ้วนสมบูรณ์ แต่ถ้าท่านน้อยที่ควรมีปุ่มและตำแหน่งของปุ่มในโหมด หรือกราฟฟิกต่างๆ ที่สามารถปรับภูมิที่ต้องการได้ นอกจากนี้ยังคงความสามารถแสดงให้เห็นว่าจะเกิดอะไรขึ้นบ้างในแต่ละขั้นตอนของ การดำเนินเรื่อง ถ้าพูดโดยรวมแล้วการอุปกรณ์มัลติมีเดียมี 2 ระดับคือ ภาคศิลปะ และภาคเทคโนโลยี

2.2 บทสรุปย่อทางการออกแบบ

ปัญหาของการออกแบบ

เนื่องจากที่ผ่านมา มีคนรู้จักบริษัทนี้น้อยมาก ประกอบกับเศรษฐกิจในระยะนี้ไม่ค่อยดี ดังนั้น จึงอยากที่จะทำอย่างไรให้คนรู้จักและสนใจในสินค้าของบริษัทมากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการถือธาร

- เพื่อประชาสัมพันธ์ให้คนรู้จักมากขึ้น
- เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ของสินค้าและบริษัทให้แตกต่างจากบริษัทคู่แข่งรายอื่น

แนวความคิดทางการออกแบบ

QUALITY REFECTION

ส่วนหนึ่งสนุนหรือที่มาของแนวความคิดทางการออกแบบ

ต้องการแสดงถึงคุณภาพของตัวสินค้าและบริษัท ทำให้เกิดการยอมรับและเชื่อถือจากลูกค้า

แนวทางการออกแบบ หรือ อารมณ์และความรู้สึก

CLEAN, SIMPLE, STRIKING

ส่วนหนึ่งสนุนและที่มาของแนวทางการออกแบบ



ขอบเขตของโครงการ

- อินเดอร์แอคทีฟมีเดีย ขนาด 640*480 Pixels 72 DPI จำนวน 17 หน้า
- โมเดลทั่วโลกคอมพิวเตอร์ (TOUCH ON SCREEN) สำคัญ 1:8

การตอบสนองที่คาดหวังจากลูกค้าเป็นอย่างไร

- ลูกค้ารู้จักสินค้าและบริษัทมากขึ้น
- ลูกค้ายอมรับและตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าของบริษัท

บุนเด็นการดำเนินงานโครงการศิลปะพิพิธภัณฑ์

พัฒนาการดำเนินงานโครงการศิลปาชีพนี้

รายงานการศึกษาปีการศึกษา 2541

บทที่ 3
การดำเนินงาน

ภาพร่างหยาบในภาคการศึกษาที่ 1

ทางเลือกที่ 1



พื้นที่ในการออกแบบ

สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ของบริษัท “ไทยเฟรน แอนด์ แอดเชอร์ไซร์” จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้ลุนสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่อไปที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตอนทดลอง และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเหลือเชื่อ ซึ่งเทคนิคทั้งหมดทำโดยใช้โปรแกรม “ไดเร็คเตอร์” (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ที่ตัวสินค้าและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยใช้รูปภาพสินค้าเป็นตัวสื่อ และการจัดวางรวมถึงสีที่เลือกใช้ ซึ่งดูแล้วเรียบง่ายเหมาะสมสมกับกลุ่มเป้าหมาย

ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบครั้งที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

- ไอคอน (Icon) มองเห็นได้ยาก ทำให้เกิดความสับสน
- สีสดใส ไม่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

แนวทางการปรับปรุง

- วางไอคอน (Icon) ให้เห็นได้ง่าย เพื่อให้ผู้ใช้ในสับสน
- ศึกษาจังหวัดน้ำดื่มน้ำดื่มน้ำเพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

PRODUCT



คำอธิบายภาพ

ต่อไปนี้เป็นประชารสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเพรเม แอนด์ แอดเจสติโซชาร์ จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่าง ให้ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดทำโดยใช้โปรแกรมไกด์เร็คเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งด้านดีไซน์และบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยใช้รูปภาพสินค้าเป็นตัวสื่อ และการจัดวางรวมถึงสีที่เลือกใช้ ซึ่งดูแล้วเรียบง่ายเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบการตรวจครั้งที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

- ไอคอน (Icon) มองเห็นได้ยาก ทำให้เกิดความสับสน
- ตีตัดเกินไปไม่เหมาะสมสมกับกลุ่มเป้าหมาย

แนวทางการปรับปรุง

- วางไอคอน (Icon) ให้เห็นได้ง่าย เพื่อให้ผู้ใช้ไม่สับสน
- ตีควรจะลดน้อยลงกว่านี้เพื่อให้เหมาะสมสมกับกลุ่มเป้าหมาย

ACTIVITY



คำอธิบายภาพ

สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเพรน แอนด์ ออกเดชีตโซร์ จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคโนโลยีใช้ก็อต ทำให้ผู้อ่านสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ ได้เพียงแค่กดปุ่มพื้นที่ไปยังหน้าต่าง ที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคโนโลยีทั้งหมดทำโดยใช้โปรแกรมไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งด้านดีไซน์และบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยใช้รูปภาพสินค้าเป็นตัวสื่อ และการจัดวางรวมถึงสีที่เลือกใช้ ซึ่งดูแล้วเรียบง่ายเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

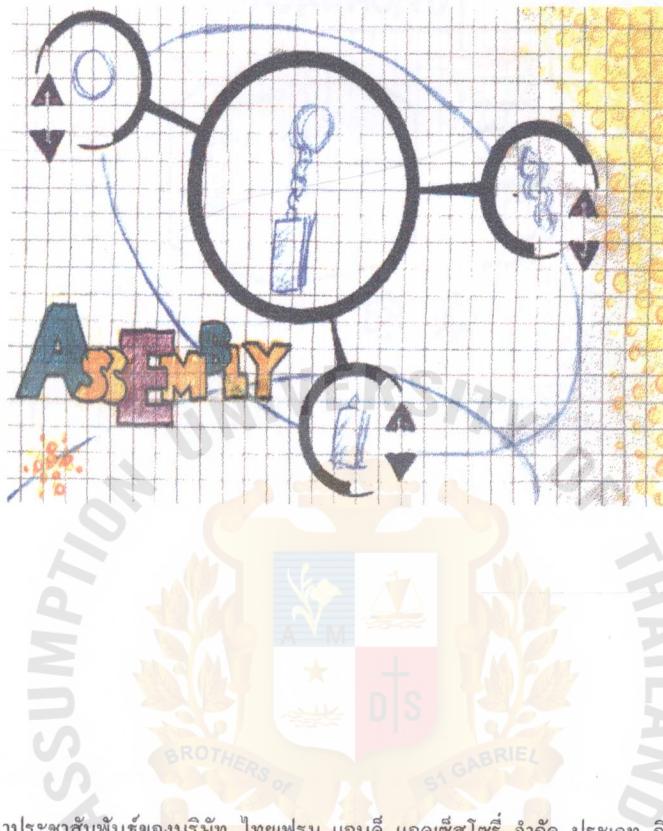
ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบสำหรับการตรวจสอบครั้งที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

- ไอคอน (Icon) มองเห็นได้ยาก ทำให้เกิดความสับสน
- สีสดใส ไม่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

แนวทางการปรับปรุง

- วางไอคอน (Icon) ให้เห็นได้ง่าย เพื่อให้ผู้ใช้ไม่สับสน
- ศึกษาจังหวัดน้ำยลลงกว่านี้เพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

ASSEMBLY



คำอธิบายภาพ

สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ของบริษัท “ไทยฟรอน แอนด์ แมดเซ็ตโซรี่” จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่าง ที่ต้องการ พิร้อนทั้งมีเสียงเพลงประกอบคลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคที่หมุดที่ทำโดยใช้โปรแกรมไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งด้วยศักดิ์และบริษัท ทำให้ถูกค้านกความเชื่อถือ นำเสนอโดยใช้รูปภาพสินค้าเป็นตัวสื่อ และการจัดวางรวมถึงสีที่เลือกใช้ ซึ่งคุณลักษณะของสีจะช่วยให้สื่อสามารถสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมาย

ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบครั้งที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

- ไอคอน (Icon) มองเห็นได้ยาก ทำให้เกิดความสับสน
- สีสดเกินไปไม่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

แนวทางการปรับปรุง

- วางไอคอน (Icon) ให้เห็นได้ง่าย เพื่อให้ผู้ใช้ไม่สับสน
- ศึกษาและลองกว้างเพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

BACKGROUND



คำอธิบายภาพ

สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเฟรน แอนดี้ แอคเซิลโซลูชั่น จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปข้างหน้าต่อไปที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดทำโดยใช้โปรแกรมไกด์เริกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอดึงทำง่าย “ทุกภาพ” ทั้งตัวสินค้าและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอด้วยใช้รูปภาพถิน ค้างเป็นตัวสื่อ และการจัดวางรวมถึงสีที่เลือกใช้ ซึ่งดูแล้วเรียบง่ายหมายความว่าสมกับกลุ่มเป้าหมาย

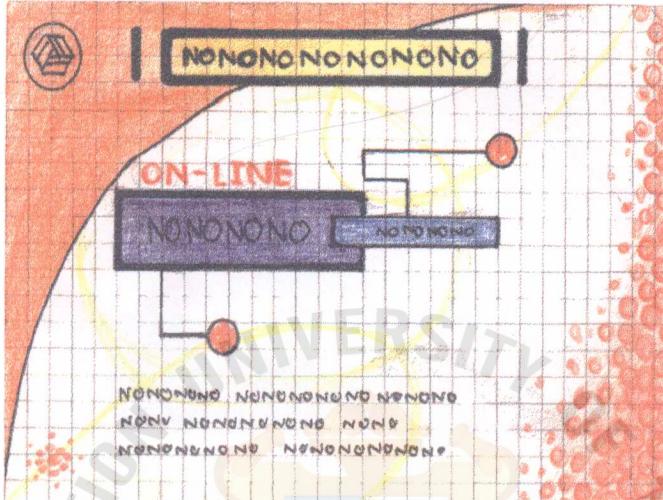
ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบสำหรับการตรวจสอบครั้งที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

- ไอคอน (Icon) มองเห็นได้ยาก ทำให้เกิดความสับสน
- สีสดเกินไปไม่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

แนวทางการปรับปรุง

- วางไอคอน (Icon) ให้เห็นได้ง่าย เพื่อให้ผู้ใช้ไม่สับสน
- ศึกษาจะลดน้อยลงกว่านี้เพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

CONTACT



คำอธิบายภาพ

สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเฟรน แอนด์ แอคเชิฟโซลูชั่น จำกัด ประจำปี อินเตอร์แอคทีฟเมเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้ลénสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดคุณปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่าง ที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดทำโดยใช้โปรแกรมไกด์เรคเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งด้านกายภาพและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยใช้รูปภาพสินค้าเป็นตัวสื่อ และการจัดวางรวมถึงสีที่เลือกใช้ ซึ่งถูกแล้ววิเคราะห์อย่างเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบการตรวจสำหรับการตรวจครั้งที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

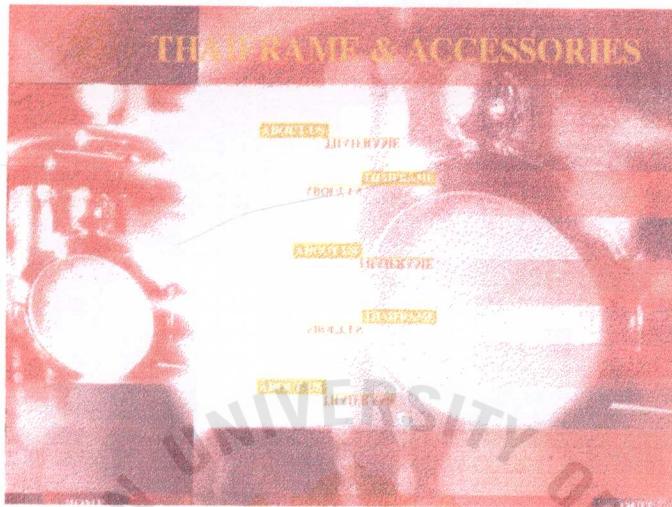
- ไอคอน (Icon) มองเห็นได้ยาก ทำให้เกิดความสับสน
- สีสดใส ไม่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

แนวทางการปรับปรุง

- วางไอคอน (Icon) ให้เห็นได้ง่าย เพื่อให้ผู้ใช้ไม่สับสน
- ตีความระดับน้อยลงกว่านี้ เพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

งานเลือกที่ 2

MAIN



คำอธิบายภาพ

ต่อไปนี้เป็นภาพชั้มพันธ์ของบริษัท ไทยเฟรน แอนด์ แอคเซสซอรี่ จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิกที่ใช้คือ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่าง ที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดนี้ทำโดยใช้โปรแกรม ไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งตัวสินค้าและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยใช้รูปภาพสินค้าเป็นแบนกราวน์ (Background) บางๆ เพื่อทับไปทับมาเป็นลักษณะโน่นนุ่นๆ ซึ่งให้ความรู้สึกน่านั่งอีกด้วย

ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบครั้งที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

- ออกแบบไม่ตรงกับ Mood & Tone คือ สะกดเครื่องหมายและโอดคเด่น
- อนิเมชั่น (Animation) คุณธรรมด้วยไม่แปลกใหม่และโอดคเด่น

แนวทางการปรับปรุง

- ควรออกแบบให้ตรงกับ Mood & Tone
- อนิเมชั่น (Animation) ควรแปลกใหม่และโอดคเด่น



คำอธิบายภาพ

ต่อไปนี้เป็นภาพตัวอย่างหน้าจอของบริษัท ไทยเฟรน แอนด์ แอคเชิฟโซรี จำกัด ประเภท อินเทอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่าง ที่ต้องการ พื้นที่ทั้งหมดถูกออกแบบเป็นแบบตัดต่อ และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคที่ทั้งหมดคือการทำโดยใช้โปรแกรมไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งด้วยเสียงและบรรยาย ทำให้ถูกต้องกับความเชื่อถือ นำเสนอโดยใช้รูปภาพถิน ถูกนำเสนอในแบบกราวน์ (Background) บางๆ เพื่อทันไปทันมา เป็นลักษณะ โทนนุ่มนๆ ซึ่งให้ความรู้สึกน่าเชื่อถือ

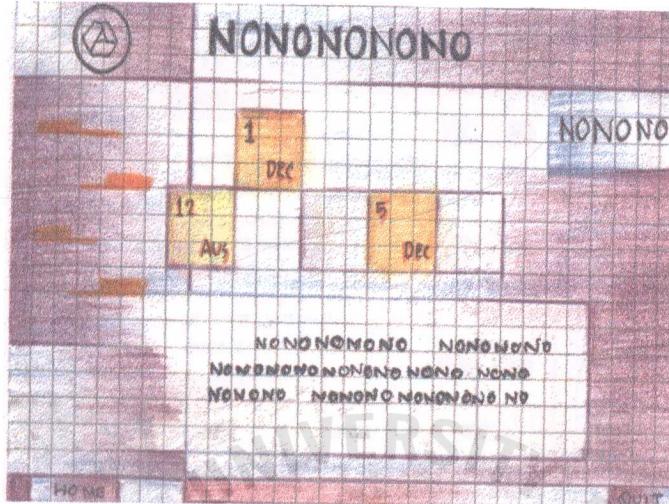
ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบครั้งที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

- ออกแบบไม่ตรงกับ Mood & Tone คือ สะกดเรียบง่ายและโอดคเด่น
- อนิเมชั่น (Animation) คุณธรรมค่า ไม่แปลกใหม่และโอดคเด่น

แนวทางการปรับปรุง

- ควรออกแบบให้ตรงกับ Mood & Tone
- อนิเมชั่น (Animation) ควรแปลกใหม่และโอดคเด่น

ACTIVITY



คำอธิบายภาพ

ต่อไปนี้จะมาพูดถึงเรื่องของบริษัท ไทยเฟรม แอนด์ แอคเชิร์ฟ จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่างๆ ที่ต้องการ หรือเมื่อทั้งมีการเคลื่อนไหวของตัวต่อ แล้วมีอนิเมชัน (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดทำโดยใช้โปรแกรมไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “ศูนย์ภาพ” ทั้งตัวสินค้าและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยใช้รูปภาพสินค้าเป็นการนำเสนอ (Background) บางๆ เพื่อท้าทุกท่านมาเป็นลักษณะใหม่ๆ ซึ่งให้ความรู้สึกน่าซื้อถือ

ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสำหรับการตรวจครั้งที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

- ออกรูปแบบใหม่ตรงกับ Mood & Tone คือ สะกดเครื่องง่ายและโดยเด่น
 - อนิเมชั่น (Animation) ดูธรรมชาติ ไม่เป็นปกติใหม่และโดยเด่น

แนวทางการปรับปรุง

- ควรออกแบบให้ตรงกับ Mood & Tone
 - อนิเมชัน (Animation) ควรแปลกใหม่และโดยเด่น

ASSEMBLY



คำอธิบายภาพ

ต่อไปนี้เป็นภาพตัวอย่างหน้าจอของบริษัท ไทยเฟรน แอนด์ แอคเชิร์ตโซร์ จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้ดูสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าค้างไว้ที่ต้องการ หรือเมื่อมีสิ่งใดสิ่งหนึ่งเคลื่อนไหว ก็จะมีการตอบสนองตามที่ตั้งค่าไว้ ไม่ว่าจะเป็นการเคลื่อนไหวแบบเดียว สองแบบ หรือมากกว่าสองแบบ รวมถึงการเคลื่อนไหวแบบต่อเนื่อง ที่เรียกว่าani-mation ระหว่างเมล็ดข้าว ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดทำโดยใช้โปรแกรมไคลรีคเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งด้านศิลปะและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นับสนอง โดยใช้รูปภาพสินค้าเป็นแบนด์กราวน์ (Background) บางๆ เพลทันไปทับมาเป็นลักษณะไทยๆ ซึ่งให้ความรู้สึกน่าชื่อถือ

ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบครั้งที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

- ออกแบบไม่ตรงกับ Mood & Tone คือ สะกดเรียนร่ายແລະ โดดเด่น
- อนิเมชั่น (Animation) ดูธรรมชาติ ไม่เปลกใหม่และโดดเด่น

แนวทางการปรับปรุง

- ควรออกแบบให้ตรงกับ Mood & Tone
- อนิเมชั่น (Animation) ควรร่วมด้วยรูปภาพใหม่และโดดเด่น

BACKGROUND



คำอธิบายภาพ

สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเฟรม แอนด์ แอคเชิร์ตโซลูชั่น จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟเมดี้ (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิกที่ใช้คือ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ ให้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่างๆ ที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิกทั้งหมดทำโดยใช้โปรแกรมไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “ศุภภาพ” ทั้งด้านกายและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยใช้รูปภาพลินค์ เป็นแบบกราวน์ (Background) บางๆ เพื่อทับไปทับมาเป็นลักษณะ โถนบุ่นๆ ซึ่งให้ความรู้สึกน่าเชื่อถือ

ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบสำหรับการตรวจครั้งที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

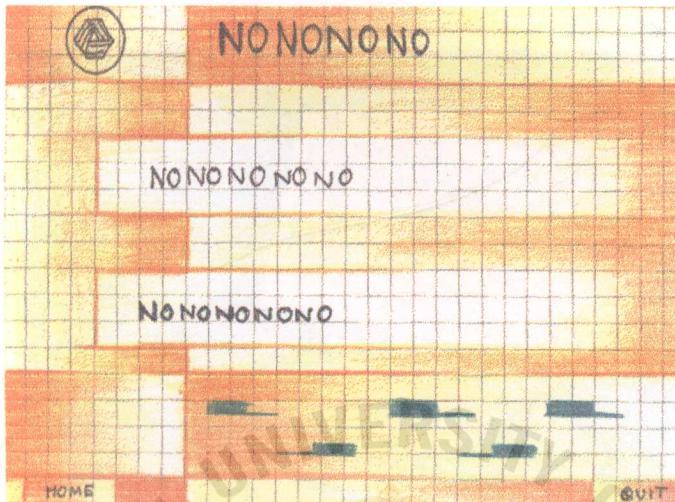
- ออกแบบไม่ตรงกับ Mood & Tone คือ สะกดเรียนง่ายและโอดคเด่น
 - อนิเมชั่น (Animation) ดูธรรมชาติ ไม่เป็นปกติใหม่และโอดคเด่น

แนวทางการปรับปรุง

- การออกแบบให้ตรงกับ Mood & Tone
 - อนิเมชั่น (Animation) การแปลงใหม่และโคลคเด่น

CONTACT

ACTIVITY



ค่าอธิบายภาพ

ต่อไปนี้คณาจารย์และบุคลากรที่มีส่วนร่วมในโครงการฯ ได้ระบุรายละเอียดของเว็บไซต์ ไทยเฟรน แอนด์ แอคเซสโซรี่ จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงผ่านคอมพิวเตอร์ ให้เท็จงแก่กอดปูมเพื่อไปปังหน้าต่าง ให้ห้องการ พัฒนาทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดทำโดยใช้โปรแกรมไกด์เริกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งตัวสินค้าและบริษัท ทำให้ถูกค้ากิจความเชื่อถือ นำเสนอโดยใช้รูปภาพสินค้าเป็นแบบกราวน์ (Background) บางๆ เพลทันไปทั่วมาเป็นลักษณะโภนนุ่นๆ ซึ่งให้ความรู้สึกน่าเชื่อถือ

ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบครั้งที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

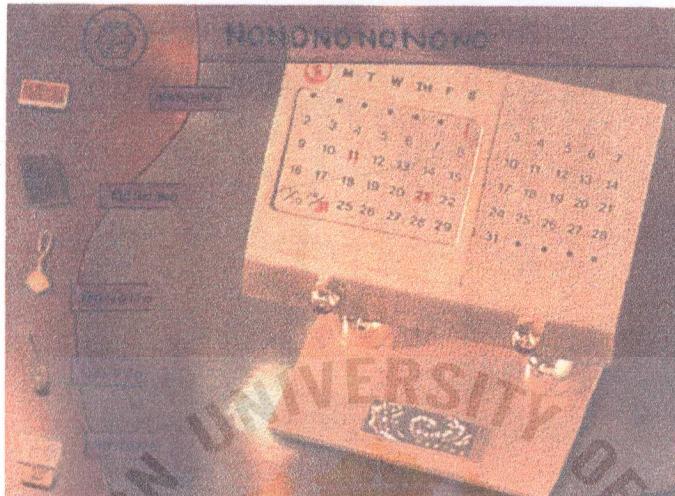
- ออกแบบไม่ตรงกับ Mood & Tone คือ สะ Adler เรียนร่ายและโอดคเด่น
- อนิเมชั่น (Animation) คุณธรรมด้วยไม่แปลกใหม่และโอดคเด่น

แนวทางการปรับปรุง

- ควรออกแบบให้ตรงกับ Mood & Tone
- อนิเมชั่น (Animation) ควรแปลกใหม่และโอดคเด่น

ท่างเลือกที่ 3

ACTIVITY



คำอธิบายภาพ

ต่อไปนี้เป็นประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเฟรน แอนด์ แอดเวิลโซรี จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟเมเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่าง ໄที่ต้องการ พื้นที่ทั้งหมดมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดจะทำโดยใช้โปรแกรมไดเร็คเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งด้านค่าและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยใช้รูปภาพสินค้าเป็นทั้งไอคอน (Icon) และองค์ประกอบภายในจากให้ความรู้สึกน่าเชื่อถือและเป็นการ ใจว่าสินค้าไปพร้อมๆ กัน

ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบการตรวจสำหรับการตรวจครั้งที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

- ออกแบบไม่ตรงกับ Mood & Tone คือ สะกดเรียบง่ายและโอดเด่น
- มีความยากในการทำงานจริง

แนวทางการปรับปรุง

- ควรออกแบบให้ตรงกับ Mood & Tone
- ไอคอน (Icon) ควรใช้รูปอื่นแทนภาพถ่ายสินค้า



คำอธิบายภาพ

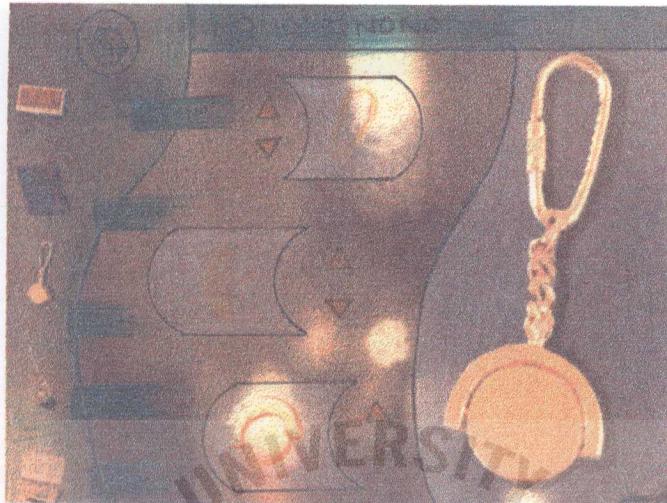
ที่ ๑ โฆษณาประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยฟรุ่น แอนด์ แอคเชิร์ฟชาร์จ จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่างๆ ที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคที่engadget ทดสอบทำได้ด้วยใช้โปรแกรมไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งตัวสินค้าและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยใช้รูปภาพสินค้าเป็นทั้งไอคอน (Icon) และองค์ประกอบภาษาในภาษาไทยความรู้สึกน่าเชื่อถือและเป็นการใช้ร่วมกันที่สำคัญมาก

ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสำหรับการตรวจสอบครั้งที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

- ออกแบบไม่ตรงกับ Mood & Tone คือ สะอาดเรียบง่ายและโอดคเด่น
- มีความยากในการทำงานจริง

แนวทางการปรับปรุง

- ควรออกแบบให้ตรงกับ Mood & Tone
- ไอคอน (Icon) ควรใช้รูปอื่นแทนภาพถ่ายสินค้า



คำอธิบายภาพ

สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ของบริษัท “ไทยเฟรน แอนด์ แอดเซ็ตไซร์” จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟเมيديม (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้ลุ่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่างที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคโนโลยีทั้งหมดทำโดยใช้โปรแกรมໄดเรคเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงค่าว่า “คุณภาพ” ทั้งหัวสินค้าและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยใช้รูปภาพถิน ค้าเป็นทั้งไอคอน (Icon) และองค์ประกอบภาษาในคลาสให้ความรู้สึกน่าเชื่อถือและเป็นการใช้วัสดุถ่ายถอดมาถูกต้องกัน

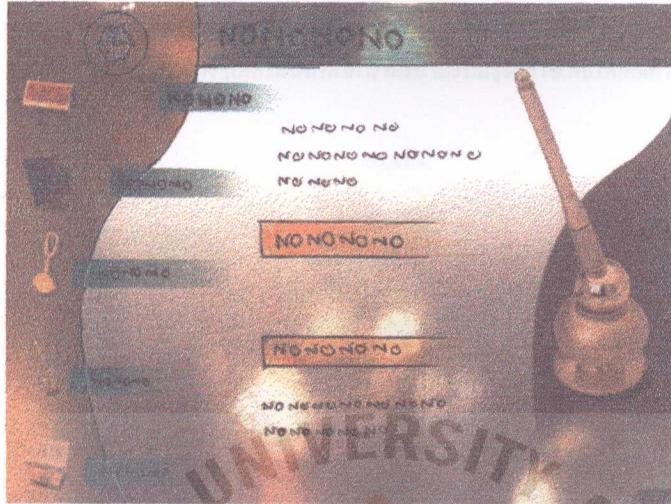
ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสำหรับการตรวจครั้งที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

- ออกแบบไม่ตรงกับ Mood & Tone คือ สะodaเรียนง่ายและโอดคเด่น
- มีความยากในการทำงานจริง

แนวทางการปรับปรุง

- ควรออกแบบให้ตรงกับ Mood & Tone
- ไอคอน (Icon) ควรใช้รูปอื่นแทนภาพถ่ายถอดมา

CONTACT



คำอธิบายภาพ

สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเพรน แอนด์ จำกัด เชิญชวนผู้ชมให้สามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปอังหน้าต่างๆ ที่ต้องการ หรือทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดทำโดยใช้โปรแกรมไดเร็คเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งด้านคุณภาพและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยใช้รูปภาพสินค้าเป็นทั้งไอคอน (Icon) และองค์ประกอบของภายในจากให้ความรู้สึกน่าเชื่อถือและเป็นการใช้วัสดุค้าไปพร้อมๆ กัน

ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบการตรวจสำหรับการตรวจรังที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 1

- ออกแบบไม่ตรงกับ Mood & Tone คือ สะกดเรียบง่ายและโอดคเด่น
- มีความยากในการทำงานจริง

แนวทางการปรับปรุง

- ควรออกแบบให้ตรงกับ Mood & Tone
- ไอคอน (Icon) ควรใช้รูปอื่นแทนภาพถ่ายสินค้า

ขั้นตอนการออกแบบและภาคการศึกษาที่ 2

ภาพผลงานแบบร่างเบื้องต้นทั้งหมดที่ส่งในการตรวจรังวัสดุที่ 1

หลังจากตรวจภาพผลงานแบบร่าง初步ในภาคการศึกษาที่ 1 ผ่านไปปรากฏว่าทางเลือกที่ 1 มีแนวโน้มความเป็นไปได้นานักที่สุด จึงได้นำข้อเสนอแนะต่างๆ เหล่านี้มาทำการพัฒนาปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

MAIN



คำอธิบายภาพ

สำหรับภาพประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเฟรม แอนด์ แอดเวอร์ไซซิ่ง จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟเมเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคโนโลยีที่ใช้คือ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่างๆ ที่ต้องการ พัฒนาทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดทำโดยใช้โปรแกรมไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงค่าย “คุณภาพ” ทั้งด้านค่าและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะอาดเรียบง่ายและโอดเด่น มีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon) จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภายในรถและไอคอน (Icon) สังเกตได้ชัดเจ็น

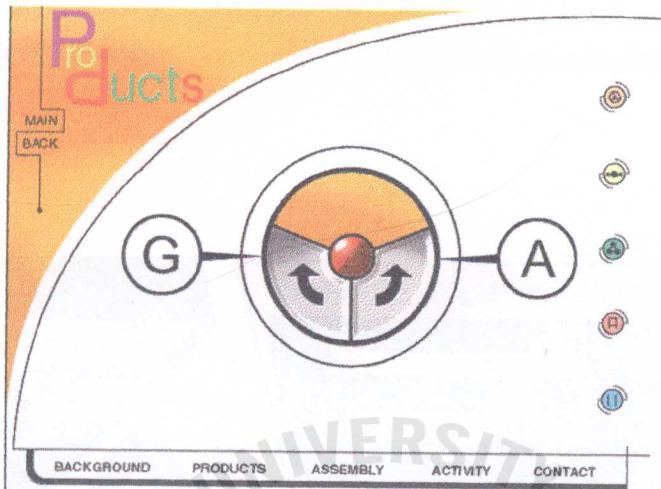
ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจร่างหัวขอการตรวจรังวัสดุที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2

- ลักษณะภาพและไอคอน (Icon) ดูแบบไม่มีมิติ
- ต้องมีไอคอน (Icon) ค่อนข้างจี๊ด
- ตีพื้นต่างๆ มีเคน้ำหนักเดียว ทำให้ดูน่าเบื่อ

แนวทางการปรับปรุง

- ควรออกแบบให้มีมิตามากขึ้นทั้งภาพและไอคอน (Icon)
- ต้องมีไอคอน (Icon) ควรใช้สัดส่วนที่พอดีทำให้ไอคอน (Icon) ดีน
- ตีพื้นควรมีน้ำหนักหลายน้ำหนักจะทำให้ดูไม่น่าเบื่อ

PRODUCT



คำอธิบายภาพ

ต่อไปนี้เป็นภาษาประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเฟรน แอนด์ แอดเซ็ตโซลูชี จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้อ่านสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่าง ที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดคือโดยใช้โปรแกรมไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอดังคำว่า “คุณภาพ” ทั้งตัวสินค้าและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอด้วยเนื้นหัวใจตรงกับ Mood&Tone คือสะอาดเรียบง่ายและโดดเด่น มีอนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon)จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภายในภาพและไอคอน (Icon) สังเกตได้ชัดชัด

ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบสำหรับการตรวจสอบครั้งที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 2

- สังเกตว่ามีภาพและไอคอน (Icon)ดูแบบไม่มีมิติ
- ฉากรหังมีพื้นที่สีขาวมากเกินไป ทำให้งานเหมือนไม่เสร็จสมบูรณ์

แนวทางการปรับปรุง

- ควรออกแบบให้มีมิติมากขึ้นทั้งภาพและไอคอน (Icon)
- ฉากหังควรลดพื้นที่ที่เป็นสีขาวลงจะดีไม่ดูโล่ง

ภาพผลงานร่างสมบูรณ์ทั้งหมดที่ส่งในการตรวจสอบครั้งที่ 2

หลังจากการตรวจสอบผลงานแบบร่างเบื้องต้นในภาคการศึกษาที่ 2 ผ่านไป ปรากฏว่ามีปัญหาด้านภาษาอังกฤษในเรื่องของการจัดวางองค์ประกอบ และรูปแบบของสิ่งต่างๆที่เอามาใช้ในการนำเสนอไม่สามารถสื่อให้เห็นถึงคำว่า “คุณภาพ” ได้เท่าที่ควร จึงได้นำข้อเสนอแนะด้านๆเหล่านั้นมาทำการพัฒนาปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์มากขึ้น

MAIN



คำอธิบายภาพ

ต่อไปนี้เป็นภาพหน้าจอของเว็บไซต์ ไทยเฟรม แอนด์ แอดเชิร์ฟโซร์ จำกัด ประ觥 ก อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่างๆที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชัน (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดทำโดยใช้โปรแกรมไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งทัศนคติและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะอาดเรียบง่ายและโคลด์เดน มีอนิเมชัน(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon)จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภาษาไทยและไอคอน (Icon) สังเกตได้ชัดเจน

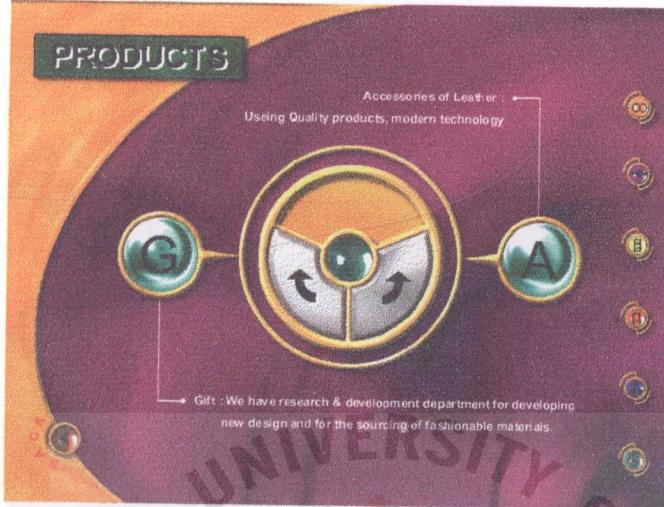
ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบครั้งที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2

- ไอคอน (Icon) มีมิติมากขึ้นแต่สัญลักษณ์ภาษาไทยในไอคอน (Icon)ยังไม่ชัดเจน
- ตัวอักษรที่ใช้พัดหัวข้างหลากลายเกินไป

แนวทางการปรับปรุง

- ควรทำให้สัญลักษณ์มีองค์ประกอบที่เข้าใจง่าย
- ตัวอักษรที่ใช้พัดหัวข้างหลากลายให้ลดลงแค่ 1-2 ฟอนต์เท่านั้น

PRODUCT 1



ค่าอธิบายภาพ

สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยพรอม แอนด์ แอดเซ็ตโซลูชั่น จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่างที่ต้องการ หรือเมื่อมีเสียงเพลงงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดมาโดยใช้โปรแกรมดีเรคเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงค่าว่า “คุณภาพ” ทั้งด้านกายและบริษัท ทำให้ถูกค้าก็ความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะอาดเรียบง่ายและโอดคเดน มีอนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon)จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภาษาในถากและไอคอน (Icon) สังเกตได้ชัดเจน

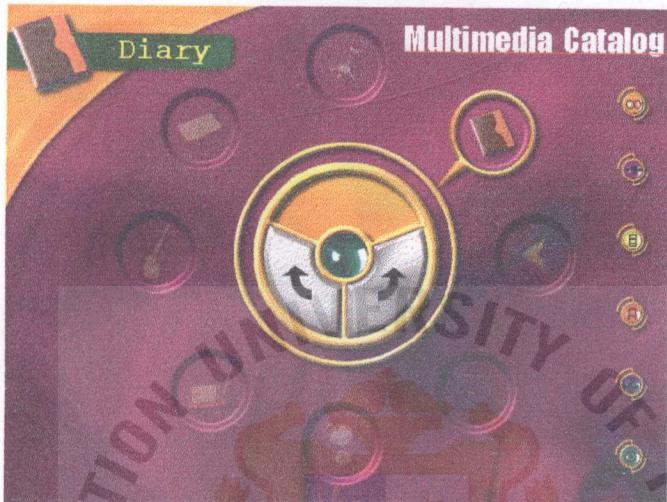
ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสำหรับการตรวจครั้งที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2

- ไอคอน (Icon) มีมิติมากขึ้นแต่สัญลักษณ์ภายในไอคอน (Icon)ยังไม่ชัดเจน
- ตัวอักษรที่ใช้พัดหัวยังหลอกหลอนเกินไป
- มีขั้นตอนการคลิกมากไปทำให้ยุ่งยาก

แนวทางการปรับปรุง

- ควรทำให้สัญลักษณ์มองเห็นง่าย
- ตัวอักษรที่ใช้พัดหัวควรใช้แค่ 1-2 พอยน์เท่านั้น
- ควรลดขั้นตอนการคลิกให้น้อยลง

PRODUCT 2



คำอธิบายภาพ

ต่อไปนี้เป็นประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเฟรม แอนด์ แอคเชิร์ฟเวอร์ จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟเมيديา (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่างๆที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้ถูกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดทำโดยใช้โปรแกรมไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งด้านคุณภาพและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะอาดเรียบง่ายและโดดเด่น มีอนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon) จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภายในฉากและไอคอน (Icon) สำหรับได้ชัดเจน

ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบครั้งที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2

- ไอคอน (Icon) มีมิติมากขึ้นแต่สัญลักษณ์ภาษาในไอคอน (Icon) ยังไม่ชัดเจน
- ตัวอักษรที่ใช้พາดหัวข้อหลากหลายเกินไป
- มีข้อตอนการคลิกมากไปทำให้ยุ่งยาก

แนวทางการปรับปรุง

- ควรทำให้สัญลักษณ์มองเห็นง่าย
- ตัวอักษรที่ใช้พາดหัวข้อใช้แค่ 1-2 ฟอนต์เท่านั้น
- ควรลดข้อตอนการคลิกให้น้อยลง

PRODUCT 3



คำอธิบายภาพ

ต่อไปนี้เป็นประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเฟรม แอนด์ แอคเซสซอรี่ จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟเมเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อ ไปยังหน้าต่างໄ่าวที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดทำโดยใช้โปรแกรมไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอดึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งทัศนคติและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะอาดเรียบง่ายและโอดเด่น มีอนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon)จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบของภาษาในภาษาและไอคอน (Icon) สังเกตได้ชัดเจน

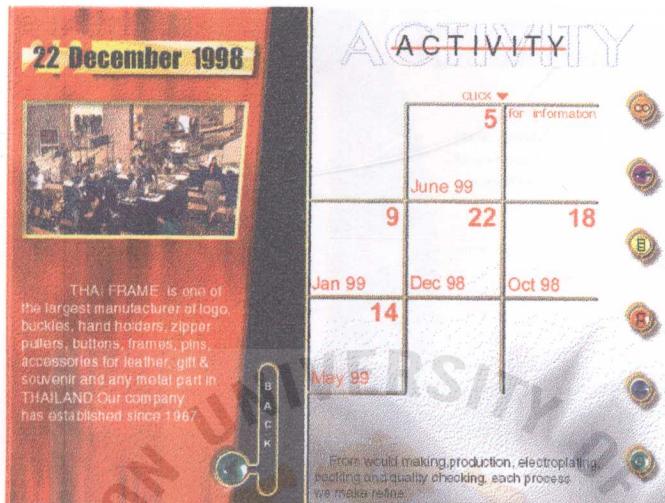
ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบการตรวจสอบครั้งที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2

- ไอคอน (Icon) มีมิติมากขึ้นแต่สัญลักษณ์ภาษาในไอคอน (Icon) ยังไม่ชัดเจน
- ตัวอักษรที่ใช้พิเศษหัวขึ้นหลักหลาดเกินไป
- มีข้อเสนอการกลับมาใหม่ทำให้ยุ่งยาก

แนวทางการปรับปรุง

- ควรทำให้สัญลักษณ์มีองค์ประกอบง่าย
- ตัวอักษรที่ใช้พิเศษหัวขึ้นหลักหลาดเกินไป
- การลดขั้นตอนการคลิกให้เหลืออยู่

ACTIVITY



คำอธิบายภาพ

ต่อไปนี้เป็นประสาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเฟรม แอนด์ แอดเวิลไซต์ จำกัด ประภากา อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่อไปที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดทำโดยใช้โปรแกรมไดเร็คเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งด้านค่าและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะอาดเรียบง่ายและโอดคเด่น มีอนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon) จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภาษาในคลาสและไอคอน (Icon) ทั้งหมดได้ชัดเจน

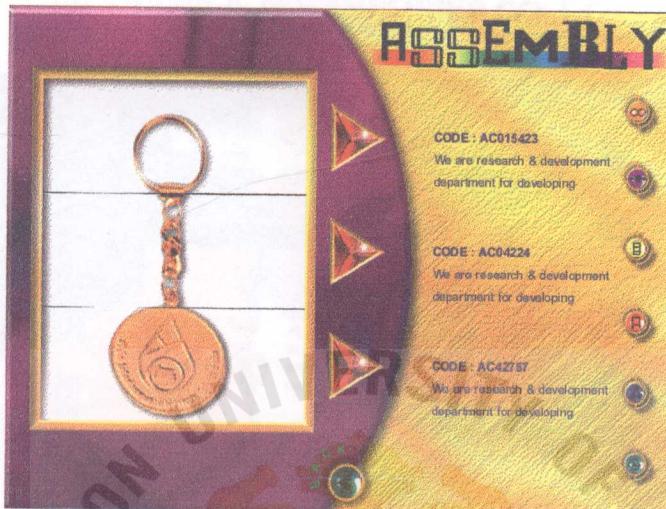
ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสำหรับการตรวจครั้งที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2

- ไอคอน (Icon) มีมิติกาชื่นแต่สัญลักษณ์ภาษาในไอคอน (Icon) ไม่ชัดเจน
- ตัวอักษรที่ใช้พัดหัวขังหลากหลายเกินไป

แนวทางการปรับปรุง

- การทำให้สัญลักษณ์ม่องเห็นง่าย
- ตัวอักษรที่ใช้พัดหัวควรใช้แค่ 1-2 พ่อนเดียวเท่านั้น

ASSEMBLY



คำอธิบายภาพ

สำหรับโฆษณาประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเฟรน แอนด์ แอคเตอร์สไซร์ จำกัด ประเพณี อินเตอร์แอคทีฟเมเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่อไปที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดทำโดยใช้โปรแกรมไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งทัศนค่าและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะอาดเรียบง่ายและโอดคเด่น มีอนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon)จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภาษาในภาษาและไอคอน (Icon) สังเกตได้ชัดเจน

ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบครั้งที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2

- ไอคอน (Icon) มีมิติมากขึ้นแต่สัญลักษณ์ภายในไอคอน (Icon) ไม่ชัดเจน
- ตัวอักษรที่ใช้พัดหัวขึ้นหลักหลายเกินไป

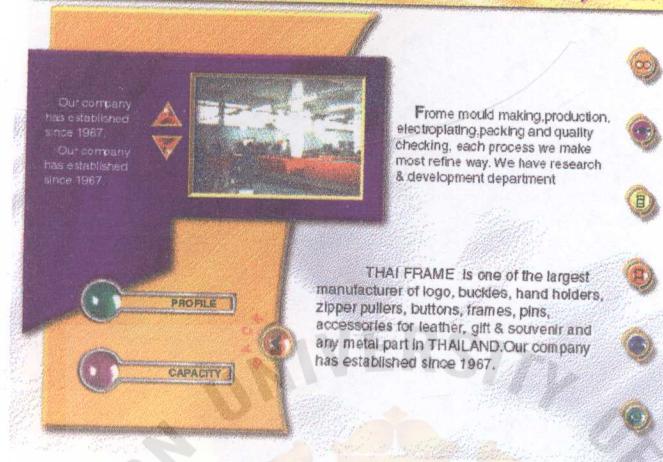
แนวทางการปรับปรุง

- ควรทำให้สัญลักษณ์นั้นมองเห็นง่าย
- ตัวอักษรที่ใช้พัดหัวควรใช้แค่ 1-2 ฟอนต์เท่านั้น

BACKGROUND

CONTINUE

THAI FRAME & ACCESSORIES CO.,LTD.



ค่าอธิบายภาพ

สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเฟรม แอนด์ แอดเชสโซรี่ จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้ล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มที่ไปยังหน้าต่างที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดทำได้โดยใช้โปรแกรมไดเร็คเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งด้านลักษณะและบริษัท ทำให้สูงค่าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือต้องเรียบง่ายและโดดเด่น มีอนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon)จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภาษาในภาษาและไอคอน (Icon) สังเกตได้ชัดเจน

ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบครั้งที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2

- ไอคอน (Icon) มีความก้าวหน้าแต่สัญลักษณ์ภาษาไทยในไอคอน (Icon) ยังไม่ชัดเจน
- ตัวอักษรที่ใช้พัดหัวข้างหลากหลายเกินไป

แนวทางการปรับปรุง

- ควรทำให้สัญลักษณ์ม่องเห็นง่าย
- ตัวอักษรที่ใช้พัดหัวข้างหลากหลายเกินไป

CONTACT



คำอธิบายภาพ

สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเพรน แอนด์ แอดเวอร์ไพร์ จำกัด ประเพก้า อินเตอร์แอคทีฟเมดия (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่างໄที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบคลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดมาโดยใช้โปรแกรมไดเร็คเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งด้านค่าและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือถ้าค่าเรียบง่ายและโดยด่น มีอนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า ที่จะจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon) จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภาษาในภาษาและไอคอน (Icon) ทั้งหมดได้ชัดชัด

ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบการตรวจสำหรับการตรวจครั้งที่ 2 ภาคการศึกษาที่ 2

- ไอคอน (Icon) มีมิติมากขึ้นแต่สัญลักษณ์ภายในไอคอน (Icon) ยังไม่ชัดเจน
- ตัวอักษรที่ใช้พัดหัวข้อหลากหลายเกินไป

แนวทางการปรับปรุง

- ควรทำให้สัญลักษณ์มีองค์ประกอบที่ชัดเจน
- ตัวอักษรที่ใช้พัดหัวข้อควรใช้แค่ 1-2 ฟอนต์เท่านั้น

ภาพผลงานออกแบบจริงจำนวนครึ่งหนึ่งของขอบเขตการศึกษาที่ส่งในการตรวจสอบครั้งที่ 3

หลังจากการตรวจสอบแบบร่างเบื้องต้นในภาคการศึกษาที่ 2 ผ่านไป ปรากฏว่าข้างคงมีปัญหาต่างๆเกิดขึ้น เล็กน้อย ในเรื่องของการจัดวางองค์ประกอบบนหน้าที่ชี้ไม่ลงตัว และสัญลักษณ์บนไอคอน (Icon) ที่ชี้เท่านั้นไม่ชัดเจน จึงได้นำเสนอแนะต่างๆเหล่านี้มาทำการพัฒนาปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

MAIN



คำอธิบายภาพ

ต่อไปนี้เป็นภาพตัวอย่างของบริษัท ไทยเฟรม แอนด์ แอดเซ็ตโซรี่ จำกัด ประ觥ก อินเตอร์แอคทีฟเมเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่อไปที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดนี้จะทำโดยใช้โปรแกรมไกด์เริกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงテーマ “คุณภาพ” ทั้งด้วยรูปภาพและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะอาดเรียบง่ายและโดดเด่น มีอนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon)จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบของกายในภาพและไอคอน (Icon) สังเกตได้ชัดเจน

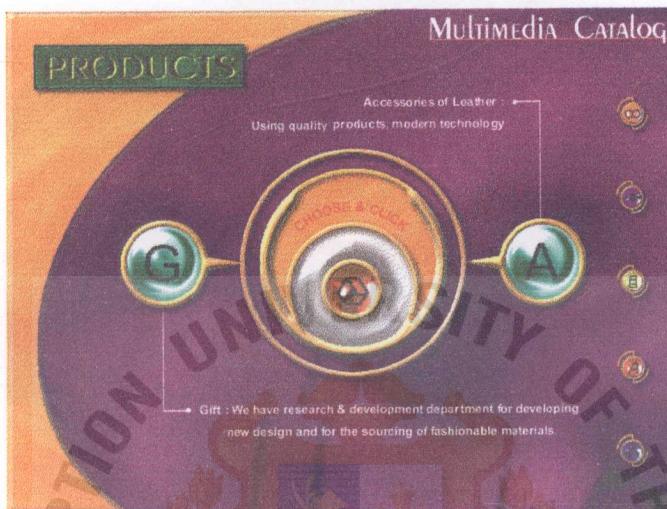
ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบครั้งที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

- ขาดเสียงเพลงบรรเลงและเสียงเอฟเฟกต์ (Effects) ต่างๆช่วยสร้างสีสัน

แนวทางการปรับปรุง

- ควรใส่เสียงเพลงบรรเลงและเสียงเอฟเฟกต์ (Effects) ต่างๆเพื่อช่วยสร้างสีสัน

PRODUCT 1



คำอธิบายภาพ

สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเพรน แอนด์ แอ็คเชิฟโซลูชั่น จำกัด ประ觥ก อินเตอร์แอคทีฟเมดี้ (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคโนโลยีที่ใช้คือ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่างๆ ที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบคลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดคือการทำโดยใช้โปรแกรมไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “ศูนย์ภาพ” ทั้งด้านศิลปะและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะอาดเรียบง่ายและโดดเด่น มีอนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon) จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภายในภาพและไอคอน (Icon) สังเกตได้ชัดชัด

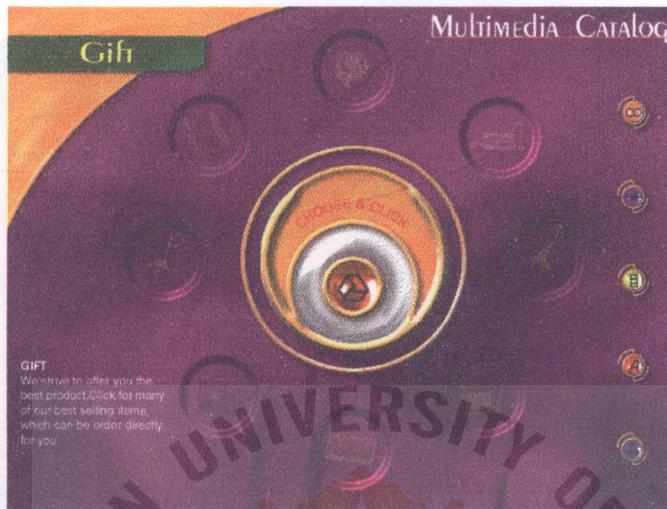
ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบสำหรับการตรวจสอบครั้งที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

- ขาดการเสียงเพลงบรรเลงและเสียงอฟฟิค (Effects) ต่างๆ ที่ช่วยสร้างสีสัน

แนวทางการปรับปรุง

- ควรใส่เสียงเพลงบรรเลงและเสียงอฟฟิค (Effects) ต่างๆ เพื่อช่วยสร้างสีสัน

PRODUCT 2



คำอธิบายภาพ

ที่ 2 ไม่อนناประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยพรอม แอนด์ แอคเช็ต ไซร์ จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้ก็อ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่างๆ ที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบคลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดจะทำโดยใช้โปรแกรมไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งด้านค่าและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือจะอาศัยบ่งชี้และโอดเด่น มีอนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon) จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภายในภาพและไอคอน (Icon) สังเกตได้ชัดชัด

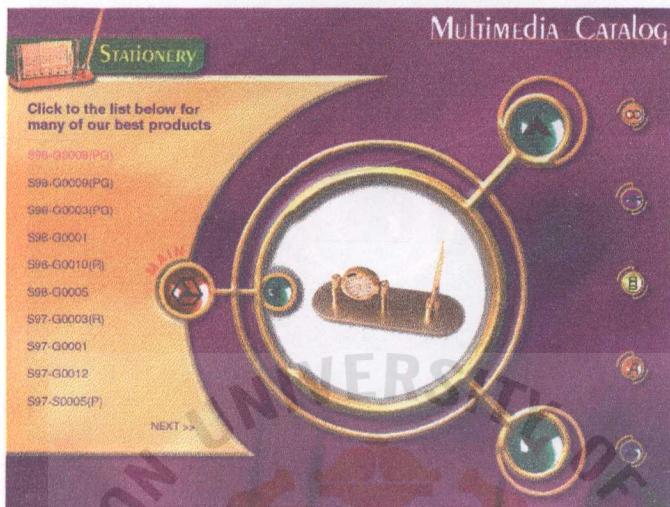
ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบการตรวจคัดกรองครั้งที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

- ขาดการถ่ายภาพบรรเทาและถ่ายภาพไฟฟ้า (Effects) ต่างๆ ช่วยสร้างสีสัน

แนวทางการปรับปรุง

- ควรใส่ถ่ายภาพบรรเทาและถ่ายภาพไฟฟ้า (Effects) ต่างๆ เพื่อช่วยสร้างสีสัน

PRODUCT 3

**คำอธิบายภาพ**

สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเฟรม ออนไลน์ แอดเซ็ตโซรี่ จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้ล่ามสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่างๆ ที่เกิดจากการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดคือการทำโดยใช้โปรแกรมไดเร็กเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งด้านค่าและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะอาดเรียบง่ายและโดดเด่น มีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon) จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภาษาในภาษาและไอคอน (Icon) ทั้งหมด ได้ชัดชัด

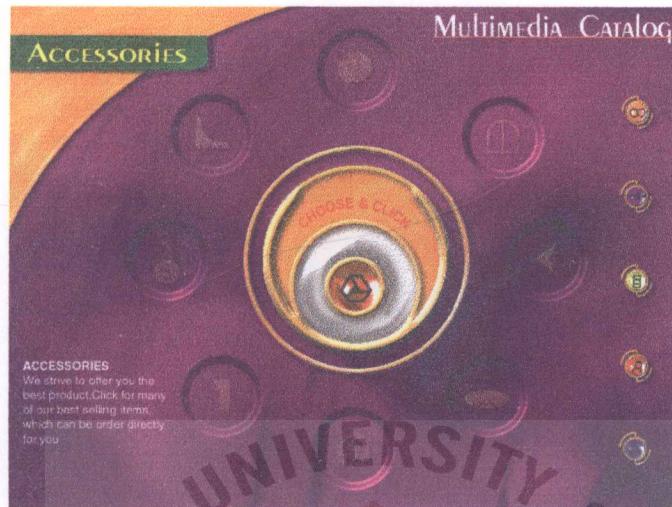
ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบการตรวจสำหรับการตรวจครั้งที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

- ขาดเสียงเพลงบรรเลงและเสียงอฟเฟค (Effects) ต่างๆ ช่วยสร้างสีสัน

แนวทางการปรับปรุง

- ควรใส่เสียงเพลงบรรเลงและเสียงอฟเฟค (Effects) ต่างๆ เพื่อช่วยสร้างสีสัน

PRODUCT 4



คำอธิบายภาพ

สื่อใหม่ๆ ประชานั้นพัฒนาขึ้นในบริษัท ไทยเฟรม แอนด์ แอคเซ็ปต์ จำกัด ประเทศไทย ออนไลน์ เอคทีฟ มีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคโนโลยีที่ใช้คือ ทำให้ผู้ลุ่มสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่างๆ ที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบอุบลอด และมีอนิเมชัน (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคโนโลยีทั้งหมดทำโดยใช้โปรแกรมไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งด้านค่าและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะอาดเรียบง่ายและโดดเด่น มีอนิเมชัน (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากศูนย์ถังของไอคอน (Icon) จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภายในตัวและไอคอน (Icon) หันเกตเวย์ชัดชื่น

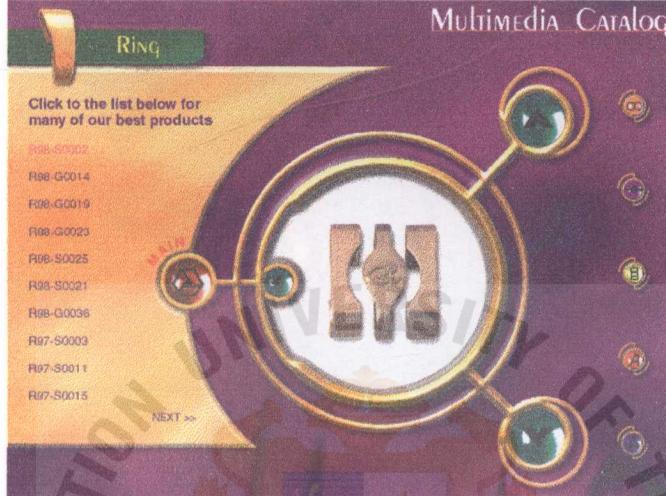
ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบการตรวจสำหรับการตรวจครั้งที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

- ขาดเสียงเพลงบรรเลงและเสียงเอฟเฟกต์ (Effects) ต่างๆ ช่วยสร้างสีสัน

แนวทางการปรับปรุง

- ควรใส่เสียงเพลงบรรเลงและเสียงเอฟเฟกต์ (Effects) ต่างๆ เพื่อช่วยสร้างสีสัน

PRODUCT 5

**คำอธิบายภาพ**

สำหรับโฆษณาประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยฟรุ่น แอนด์ แมดเซ็ตโซรี่ จำกัด ประเภท อินเตอร์เน็ตทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้ลูกค้าสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่างໄที่ต้องการ พื้นที่ทั้งหมดมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้ดูสีสันเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดทำโดยใช้โปรแกรมไคลรีตเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอดังนี้ว่า “คุณภาพ” ทั้งด้านค้าและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความชื่อตือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือจะต้องเรียบง่ายและโดยตรง มีอนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon)จะเปลี่ยนเป็นของที่ประกอบภาษาในภาษาและไอคอน (Icon) ทั้งหมด ให้ดูดีขึ้น

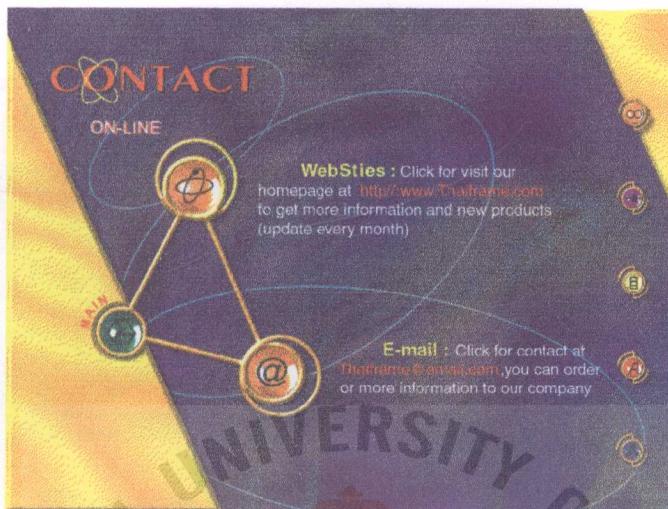
ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบการตรวจรับการตรวจครั้งที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

- ขาดการใช้เสียงเพลงบรรเลงและเสียงเอฟเฟกต์ (Effects) ต่างๆ ที่ช่วยสร้างสีสัน

แนวทางการปรับปรุง

- การใส่เสียงเพลงบรรเลงและเสียงเอฟเฟกต์ (Effects) ต่างๆ เพื่อช่วยสร้างสีสัน

CONTACT



คำอธิบายภาพ

สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเฟรน ออนไลน์ แอดเวซิสโซรี่ จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้ล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่างๆ ที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดทำได้โดยใช้โปรแกรม ไดเร็คเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “ศูนย์ภาพ” ทั้งหัวใจก้านและบิชชัท ทำให้รู้สึกดีความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะอาดเรียบง่ายและโถดเด่น มีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากศูนย์ลักษณ์ของไอคอน (Icon) จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภาษาในภาษาและไอคอน (Icon) ถังเกด ได้ชัดเจน

ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบครั้งที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

- ขาดเสียงเพลงบรรเลงและเสียงเอฟเฟค (Effects) ต่างๆ ช่วยสร้างสีสัน

แนวทางการปรับปรุง

- ควรใส่เสียงเพลงบรรเลงและเสียงเอฟเฟค (Effects) ต่างๆ เพื่อช่วยสร้างสีสัน

BACKGROUND 1

**คำอธิบายภาพ**

สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเฟรม แอนด์ แอดเซ็ตไซร์ จำกัด ประเกต อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคโนโลยีที่ใช้คือ ทำให้ผู้ลูกสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่างที่ต้องการ ทั่วไปทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีนิยมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดมาโดยใช้โปรแกรมไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งตัวสินค้าและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะอาดเรียบง่ายและโศคเจ่น มีอนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon)จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภาษาในภาษาและไอคอน (Icon) สังเกตได้ชัดชัด

ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบตัวหัวนักการตรวจครั้งที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

- ขาดเสียงเพลงบรรเลงและเสียงเอฟเฟค (Effects) ต่างๆข่วยสร้างสีสัน

แนวทางการปรับปรุง

- ควรใส่เสียงเพลงบรรเลงและเสียงเอฟเฟค (Effects) ต่างๆเพื่อข่วยสร้างสีสัน

BACKGROUND 2



ค่าอธิบายภาพ

ถือโงน巴拉ประชาติพันธุ์ของบริษัท ไทยเฟรม แอนด์ แอดเช็ตไซร์ จำกัด ประเพกษา อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคโนโลยีที่ใช้ก็ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่างไปที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคโนโลยีที่ชั้นนำคือโดยใช้โปรแกรมไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ที่ตัวสินค้าและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อก็ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะอาดเรียบง่ายและโคลด์เด่น มีอนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon)จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภาษาในภาษาไทยและไอคอน (Icon) ดังเกตได้ชัดชี้

ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบการตรวจสำหรับการตรวจครั้งที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

- ขาดการใช้เสียงเพลงบรรยายและเสียงเอฟเฟกต์ (Effects) ต่างๆ ช่วยสร้างสีสัน

แนวทางการปรับปรุง

- การใส่เสียงเพลงบรรยายและเสียงเอฟเฟกต์ (Effects) ต่างๆ เพื่อช่วยสร้างสีสัน

BACKGROUND 3



ค่าอธิบายภาพ

ต่อไปนี้เป็นประสาทพัฒนาของบริษัท ไทยเฟรม แอนด์ ออดิเชสโซรี่ จำกัด ประยุกต์ อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้ล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่างๆที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดคือการทำโดยใช้โปรแกรมไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งด้านค่าและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะอาดเรียบง่ายและโดดเด่น มีอนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon) จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภายในภาพและไอคอน (Icon) ทั้งหมด ได้ฉัดชั่น

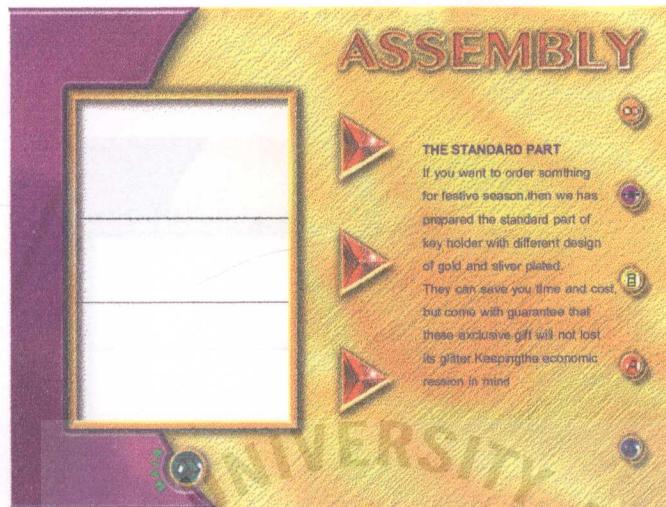
ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบสำหรับการตรวจสอบที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

- ขาดเสียงเพลงบรรเลงและเสียงเอฟเฟกต์ (Effects) ต่างๆช่วยสร้างสีสัน

แนวทางการปรับปรุง

- การใส่เสียงเพลงบรรเลงและเสียงเอฟเฟกต์ (Effects) ต่างๆเพื่อช่วยสร้างสีสัน

ASSEMBLY 1



ค่าอธิบายภาษา

ถือโฉมณาประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเฟรม แอนด์ แอดเซ็ตโซรี่ จำกัด ประเกท อินเตอร์แอคทีฟเมดิเอม (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้ออก ทำให้ผู้ลูกค้าสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่างໄอีที่ต้องการ หรือทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดดำเนินการโดยใช้โปรแกรมไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งทัศนคติและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะอาดเรียบง่ายและโอดเด่น มีอนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon)จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภาษาในภาษาและไอคอน (Icon) ถังเกต ได้ชัดเจน

ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบครั้งที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

- ขาดเสียงเพลงบรรเลงและเสียงอฟฟิค (Effects) ต่างๆ ช่วยสร้างสีสัน

แนวทางการปรับปรุง

- ควรใส่เสียงเพลงบรรเลงและเสียงอฟฟิค (Effects) ต่างๆ เพื่อช่วยสร้างสีสัน

ASSEMBLY 2



คำอธิบายภาพ

ต่อไปนี้เป็นการนำเสนอแบบพัฒนาขึ้นของบริษัท ไทยเพรน แอนด์ แอดเวิร์ติสโซรี่ จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้อือ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปปังหน้าต่าง ให้ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดจะทำโดยใช้โปรแกรมไดเร็คเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งตัวสินค้าและบริษัท ทำให้ถูกต้องเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะอาดเรียบง่ายและโอดเด่น มีอนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon) จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภายนอกจากไอคอน (Icon) ตั้งแต่แรกๆ ได้ชัดขึ้น

ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบสำหรับตรวจสอบครั้งที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

- ขาดเสียงเพลงบรรเลงและเสียงเอฟเฟค (Effects) ต่างๆ ช่วยสร้างสีสัน

แนวทางการปรับปรุง

- ควรใส่เสียงเพลงบรรเลงและเสียงเอฟเฟค (Effects) ต่างๆ เพื่อช่วยสร้างสีสัน

ASSEMBLY 3



คำอธิบายภาพ

สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเฟรม แอนด์ แอดเซ็ตโซลูชั่น จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟเมเดี้ยม (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้ดูสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่างໄที่ต้องการ พื้นที่ทั้งหมดเป็นเคลื่อนไหว (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดทำโดยใช้โปรแกรมไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงค่าว่า “คุณภาพ” ทั้งด้านค่าและบริษัท ทำให้ถูกค่าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะอาดเรียบง่ายและโอดเด่น มีอนิเมชัน(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon)จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภายในภาคและไอคอน (Icon) สังเกตได้ชัดเจน

ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสำหรับการตรวจครั้งที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

- ขาดเติบโตพลงบรรจงและเติบโตไฟฟ้า (Effects) ต่างๆช่วยสร้างสีสัน

แนวทางการปรับปรุง

- ควรใส่เติบโตพลงบรรจงและเติบโตไฟฟ้า (Effects) ต่างๆเพื่อช่วยสร้างสีสัน

ASSEMBLY 4



ค่าอธินายภาพ

สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ของบริษัท “ไทยเฟรน แอนด์ แอดเชิร์สโซรี่” จำกัด ประจุกท อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่างให้ต้องการ พื้นที่ทั้งหมดมีลักษณะเป็นแบบเคลื่อนไหว (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดดำเนินโดย “โปรแกรมไดเร็คเตอร์” (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงค่าว่า “คุณภาพ” ทั้งด้านศิลปะและระบบรีบิท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะอาดเรียบง่ายและโคลด์เค็น มือนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากตัญลักษณ์ของไอคอน (Icon) จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบของภาษาในหลากหลายไอคอน (Icon) ถังเก็บได้ซึ่ดขึ้น

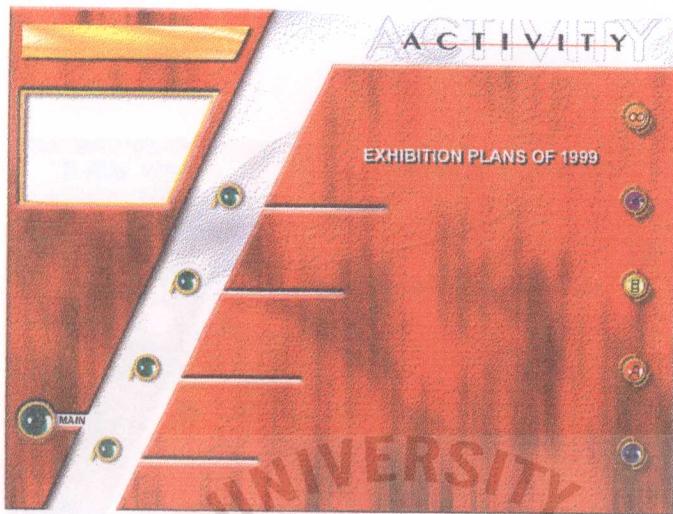
ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบการตรวจครั้งที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

- ขาดการใช้เสียงเพลงบรรเลงและเสียงเอฟเฟค (Effects) ต่างๆ ที่อยู่ระหว่างสร้างสีสัน

แนวทางการปรับปรุง

- การใส่เสียงเพลงบรรเลงและเสียงเอฟเฟค (Effects) ต่างๆ ที่อยู่ระหว่างสร้างสีสัน

ACTIVITY 1



ค่าอธิบายภาพ

ต่อไปนี้เป็นแบบสัมภันธ์ของบริษัท ไทยเพริม แอนด์ แอดเวซ์ตрайร์ จำกัด ประเภท อินเทอร์แอคทีฟเมเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคโนโลยีที่ใช้คือ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่างที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคโนโลยีทั้งหมดทำโดยโปรแกรมไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “ศูนย์ภาษา” ที่สร้างความคุ้มค่าและน่าสนใจ ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะอาดเรียบง่ายและโถดเด่น มีอนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon)จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภายในภาคและไอคอน (Icon) ที่แสดงได้ชัดชัด

ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบครั้งที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

- ขาดเสียงเพลงบรรเลงและเสียงเอฟเฟกต์ (Effects) ต่างๆ ช่วยสร้างสีสัน

แนวทางการปรับปรุง

- ควรใส่เสียงเพลงบรรเลงและเสียงเอฟเฟกต์ (Effects) ต่างๆ เพื่อช่วยสร้างสีสัน

ACTIVITY 2



คำอธิบายภาพ

ต่อไปนี้เป็นภาพหน้าจอของเว็บไซต์ ไทยเพรน ออนไลน์ แสดงข้อมูล ประจำปี 1999 จัดโดย อินเตอร์แอคทีฟเมเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้คนสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่าง ที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชัน (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดดำเนินการโดยใช้โปรแกรมไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งวัสดุค่าและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะอาดเรียบง่ายและโอดดเด่น มีอนิเมชัน (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ที่มาจากัญลักษณ์ของไอคอน (Icon) จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภาษาในภาษาไทยและไอคอน (Icon) ลังกวดได้ชัดเจน

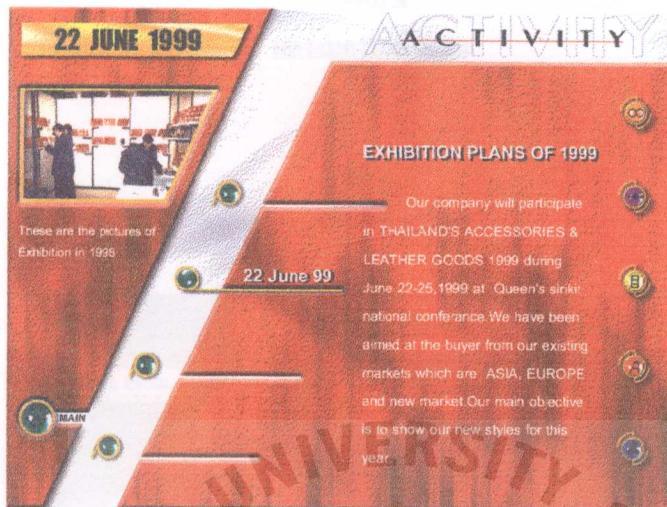
ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบการตรวจครั้งที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

- ขาดการใช้เสียงเพลงบรรเลงและเสียงเอฟเฟกต์ (Effects) ต่างๆ ช่วยสร้างสีสัน

แนวทางการปรับปรุง

- การใส่เสียงเพลงบรรเลงและเสียงเอฟเฟกต์ (Effects) ต่างๆ เพื่อช่วยสร้างสีสัน

ACTIVITY 3



คำอธิบายภาพ

สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเฟรม แอนด์ แอดเช็ฟไซร์ จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟเมเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่อไปเท่านั้น การพัฒนาที่มีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคที่ทั้งหมดคือการทำโดยใช้โปรแกรมไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งด้านค่าและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะอาดเรียบง่ายและโกลเด้น มีอนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon)จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภาษาในภาษาไทยและไอคอน (Icon) ถังเก็บได้ชัดชัด

ปัญหาและข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจสอบการตรวจรับการตรวจครั้งที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2

- ขาดเสียงเพลงบรรเลงและเสียงอฟฟิค (Effects) ต่างๆ ช่วยสร้างสีสัน

แนวทางการปรับปรุง

- ควรใส่เสียงเพลงบรรเลงและเสียงอฟฟิค (Effects) ต่างๆ เพื่อช่วยสร้างสีสัน

บทที่ 4

ผลงานการออกแบบ

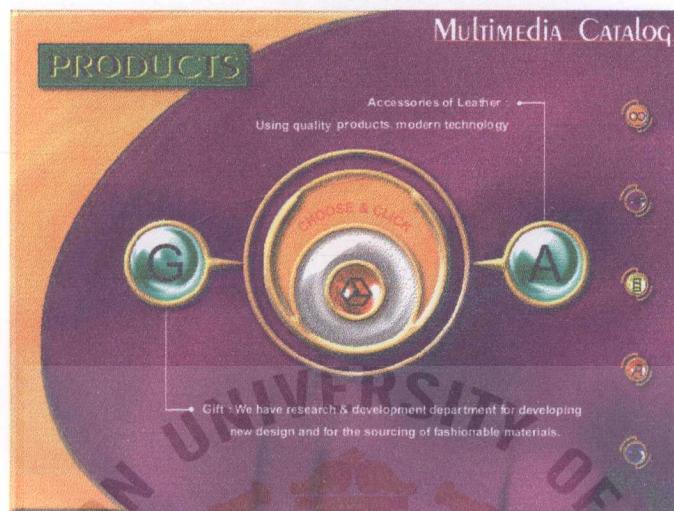
MAIN



คำอธิบายภาพ

สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเฟรม แอนด์ แอคเซสซอรี่ จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟเมيديม (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคโนโลยีที่ใช้คือ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปปังหน้าต่าง ไฟที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบคลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคโนโลยีทั้งหมดทำโดยใช้โปรแกรมไกด์เรคเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งด้านค้าและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะอาดเรียบง่ายและโอดเด่น มีอนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon)จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภายในภาคไอคอน (Icon) ทั้งเกตเวย์ชั้น ถูกสร้างเปลี่ยนเป็นรูปมือเมื่อเข้าไปปัง บริเวณที่คลิกได้ และจะมีข้อความสั้นๆปรากฏขึ้นที่มุมซ้ายของจอ

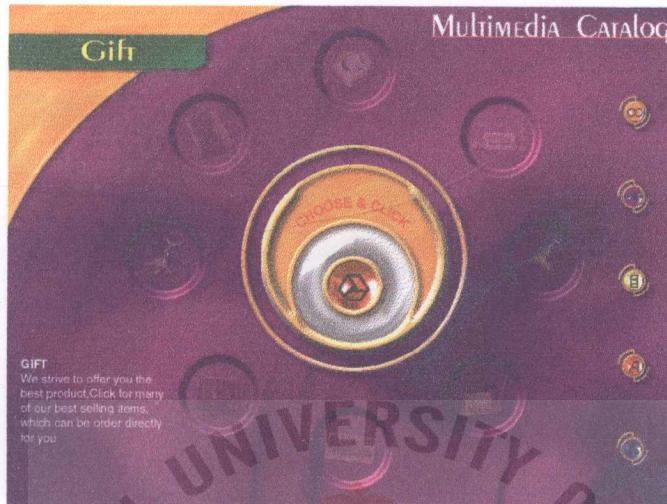
PRODUCT 1



ค่าอธิบายภาพ

ต่อไปนี้เป็นประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเพริม ออนไลน์ แอดดิชั่นส์ จำกัด ประกอบ อินเตอร์แอคทีฟเมเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคโนโลยีใช้สื่อ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่าง ที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดทำโดยใช้โปรแกรมไดเร็คเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอดังนี้ คำว่า “คุณภาพ” ทั้งตัวสินค้าและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะอาดเรียบง่ายและโอดดเด่น มีอนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า ต้องจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon)จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภายในจากไอคอน (Icon) สังเกตได้ชัดเจ็น ลูกคระจะเปลี่ยนเป็นรูปมือเมื่อเข้าไปปั้ง บริเวณที่คลิกได้ และเมื่อลูกคระเข้าไปที่ A หรือ G จะมีข้อความระบุถึงรายละเอียดเกี่ยวกับสินค้าตั้งๆ ประมาณนี้

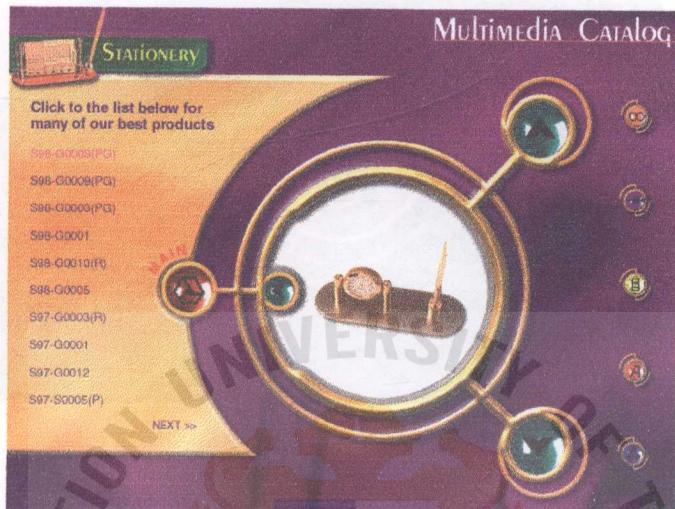
PRODUCT 2



ก้ามพานาภิวัฒน์

สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเฟรน แอนด์ แอดเซ็ตโซลูชั่น จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคโนโลยีใช้คือ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่างๆที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดที่ทำโดยใช้โปรแกรม ไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “ศูนย์ภาพ” ทั้งทัศนคติและบริบท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะกดเรื่องจ่ายและไดด์คั่น มีอนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon)จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบของภาพในภาคไอคอน (Icon) ลักษณะจะเปลี่ยนเป็นรูปมือเมื่อเข้าไปปั๊บ บริเวณที่คลิกได้ และเมื่อถูกสร้างเข้าไปที่ A หรือ G จะมีข้อความระบุถึงรายละเอียดเกี่ยวกับสินค้าเด่นๆ ปรากฏขึ้น

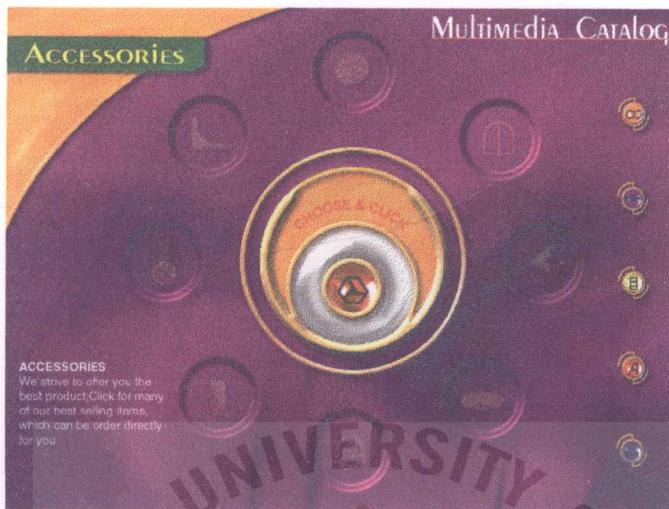
PRODUCT 3



คำอธิบายภาพ

สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเฟรม ออนไลน์ แอดเชิฟโซร์ จำกัด ประเกต อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้ลุ่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่างๆที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบคลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดทำโดยใช้โปรแกรมไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอดังนี้ว่า “คุณภาพ” ทั้งด้านภายนอกและภายใน ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะอาดเรียบง่ายและโกลเด่น มีอนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon)จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภาษาในภาษาไอคอน (Icon) สังเกตได้ชัดเจ็น ลูกคระเปลี่ยนเป็นรูปมือเมื่อเข้าไปปัจจุบันที่คลิกได้ และเมื่อลูกคระเข้าไปที่ A หรือ G จะมีข้อความระบุถึงรายละเอียดเกี่ยวกับสินค้าสั้นๆปรากฏขึ้น

PRODUCT 4



คำอธิบายภาพ

สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเฟรน แอนด์ แอดเซ็ตโซลูชัน จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคโนโลยีที่ใช้คือ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่างไปที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดทำได้โดยใช้โปรแกรมไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอดังนี้ คำว่า “คุณภาพ” ทั้งตัวตินค้าและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone กีฬาอะคาเดมี่ง่ายและโดยเด่น มีอนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon)จะเปลี่ยนเป็นของประกอบภายในจากไอคอน (Icon) สังเกตได้ว่าด้วยรูปแบบที่เปลี่ยนเป็นรูปมือเมื่อเข้าไปปั้งบริเวณที่คลิกได้ และเมื่อสูญเสียไปที่ A หรือ G จะมีข้อความระบุถึงรายละเอียดเกี่ยวกับสินค้าสั้นๆปรากฏขึ้น

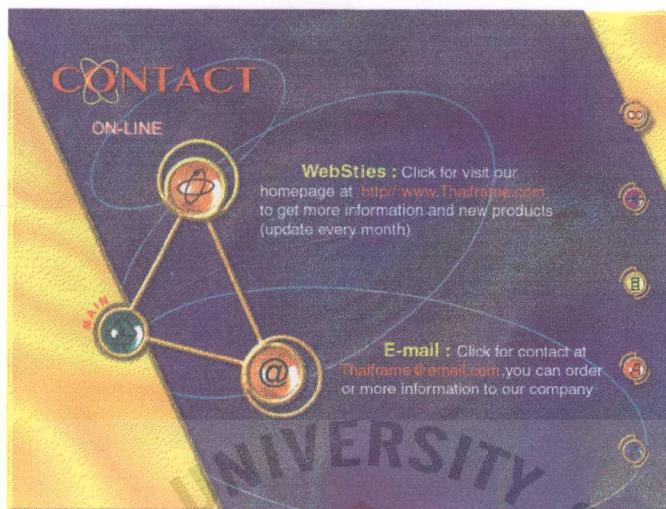
PRODUCT 5



คำอธิบายภาพ

สื่อ โฆษณาประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเพริม แอนด์ จำกัด ประเภท อินเทอร์랙ทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคโนโลยีที่ใช้คือ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่อไปที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดดำเนินการโดยผู้กำกับโปรแกรม ไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งด้านค่าและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะกดจิตวิญญาณและโดดเด่น มีอนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon) จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภายในจากไอคอน (Icon) สังเกตได้ชัดเจ็น ลูกคระเบลี่ยนเป็นรูปมือเมื่อเข้าไปปั้ง บริเวณที่คลิกได้ และเมื่อลูกคระเข้าไปที่ A หรือ G จะมีข้อความระบุถึงรายละเอียดเกี่ยวกับสินค้าสั้นๆ ปรากฏชื่อ

CONTACT



คำอธิบายภาพ

สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเฟรม แอนด์ แอดเช็ปโซรี่ จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่อไปที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้ดึงดูดความสนใจ ซึ่งเทคนิคทั้งหมดดำเนินการโดยผู้กำกับโปรแกรมไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งด้านค่าและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะอาดเรียบง่ายและโดดเด่น มีอนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon) จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภายในจากไอคอน (Icon) สังเกตได้ชัดเจน ลูกค้าจะเปลี่ยนเป็นรูปมือเมื่อเข้าไปยังบริเวณที่คลิกได้ เมื่อคลิกจะสามารถเข้าไปยังอินเตอร์เน็ต (Internet) ได้

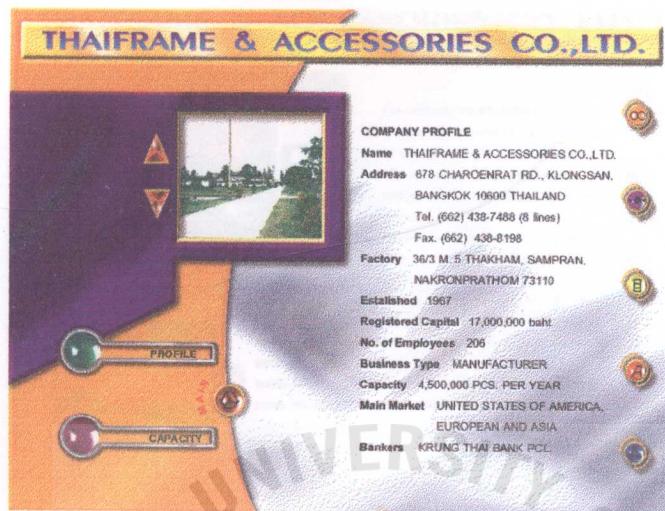
BACKGROUND 1



ค่าอัตราภาระ

ต่อไปนี้จะเป็นตัวอย่างของบริษัท ไทยเฟรม แอนด์ แอดเซ็ตส์โซรี่ จำกัด ประภาก วินเตอร์แอดค์ทีฟเมเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้ลูกค้าสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่าง ที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดทำโดยใช้โปรแกรมไคลรีคเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งตัวสินค้าและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะอาดเรียบง่ายและโดดเด่น มีอนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon) จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภายในภาคไอคอน (Icon) สังเกตได้ชัดเจน ลูกค้าจะเปลี่ยนเป็นรูปเมื่อเข้าไปยังบริเวณที่คลิกได้

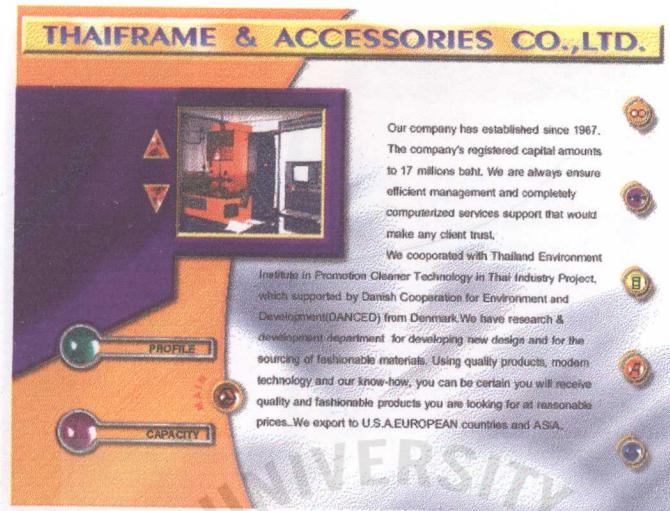
BACKGROUND 2



คำอธิบายภาพ

สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเฟรม แอนด์ แอคเซสซอรี่ จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคโนโลยีที่ใช้คือ ทำให้ผู้ลุ่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่อไปที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบคลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดทำได้โดยใช้โปรแกรมไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งหัวสินค้าและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะอาดเรียบง่ายและโคลด์คั่น มีอนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากตัญญัตักษณ์ของไอคอน (Icon)จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภายในจากไอคอน (Icon) สังเกตได้ชัดชัด ลูกกระจะเปลี่ยนเป็นรูปมือเมื่อเข้าไปยังบริเวณที่คลิกได้

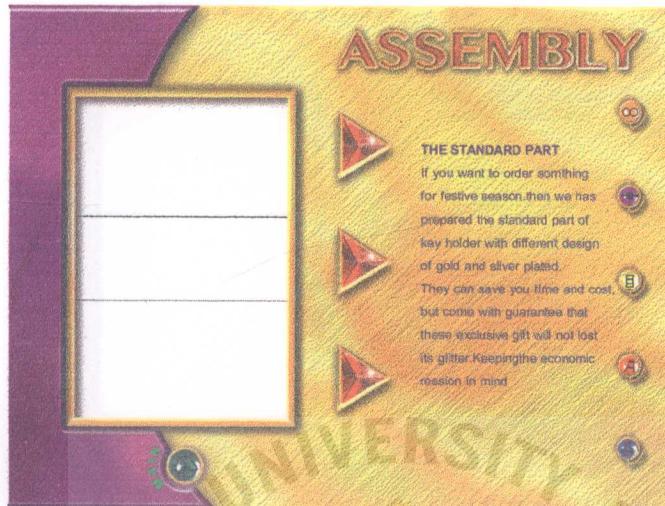
BACKGROUND 3



คำอธิบายภาพ

ต่อไปนี้เป็นการนำเสนอของบริษัท ไทยเฟรม แอนด์ แอดเชอร์ไซร์ จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้ลูกค้าสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่างๆ ที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดทำโดยใช้โปรแกรมไคลริกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “ศูนย์ภาพ” ทั้งตัวสินค้าและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะอาดเรียบง่ายและโอดคุณ มีอนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon)จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภาพในจากไอคอน (Icon) สร้างสรรค์ได้ชัดชัด ลูกค้าจะเปลี่ยนเป็นรูปมือเมื่อเข้าไปยังบริเวณที่คลิกได้

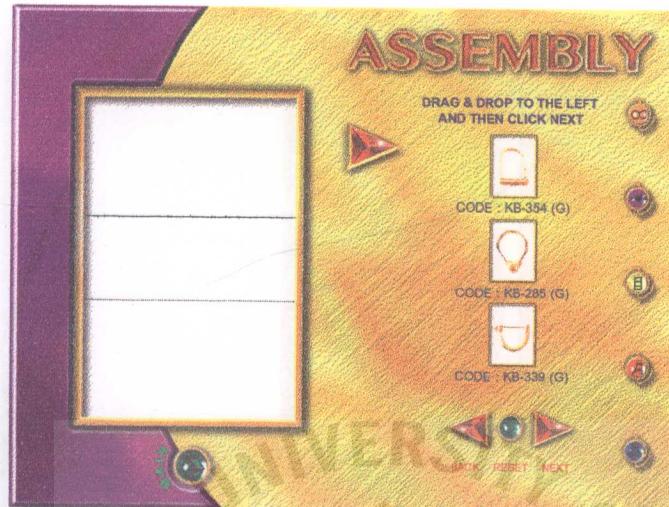
ASSEMBLY 1



คำอธิบายภาพ

สื่อใบอนยนาประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเฟรน แอนด์ แอคเชิร์ฟชาร์จ จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคโนโลยีใช้คือ ทำให้ผู้ล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปปังหน้าต่าง ที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดทำโดยใช้โปรแกรมไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอดังคำว่า “คุณภาพ” ทั้งด้านคุณภาพและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะอาดเรียบง่ายและโดยเด่น มีอนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon) จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภายในฉากไอคอน (Icon) สังเกตได้ชัดเจ็น ลูกค้าจะเปลี่ยนเป็นรูปมือเมื่อเข้าไปปังบริเวณที่คลิกได้

ASSEMBLY 2



คำอธิบายภาพ

ต่อไปนี้เป็นภาพหน้าจอของบริษัท ไทยฟรอน แอนด์ แอดเซ็ตโซลูชัน จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคโนโลยีที่ใช้คือ ทำให้ผู้ล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปปั้งหน้าต่าง ที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดนี้ทำโดยใช้โปรแกรมไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งด้วยศิลปะและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะอาดเรียบง่ายและโดดเด่น มีอนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon)จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภายในจากไอคอน (Icon) สังเกตได้ชัดเจ็น ลูกคระเบลี่ยนเป็นรูปมือเมื่อเข้าไปปั้งบริเวณที่คลิกได้ และสามารถเลือกภาพจากความต้องมาใส่ที่ช่องว่างข้างมือได้

ASSEMBLY 3



คำอธิบายภาพ

สื่อใบอนุญาตประชารัฐสำหรับบริษัท ไทยเฟรม แอนดี้ แอดเวซซ์โซรี่ จำกัด ประगกท อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่าง ที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดจะทำโดยใช้โปรแกรมไดเร็คเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอดังนี้ “คุณภาพ” ทั้งด้านศิลปะและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะกดเครื่องง่ายและโดดเด่น มีอนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากตัวตัวเขียนของไอคอน (Icon)จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภายในตัวไอคอน (Icon) สังเกตได้ว่าขึ้น ลูกกระเบื้องเปลี่ยนเป็นรูปมือเมื่อเข้าไปปั๊งบริเวณที่คลิกได้ และสามารถเลือกภาพจากหัวโน้มไว้ที่ช่องว่างซ้ายมือได้

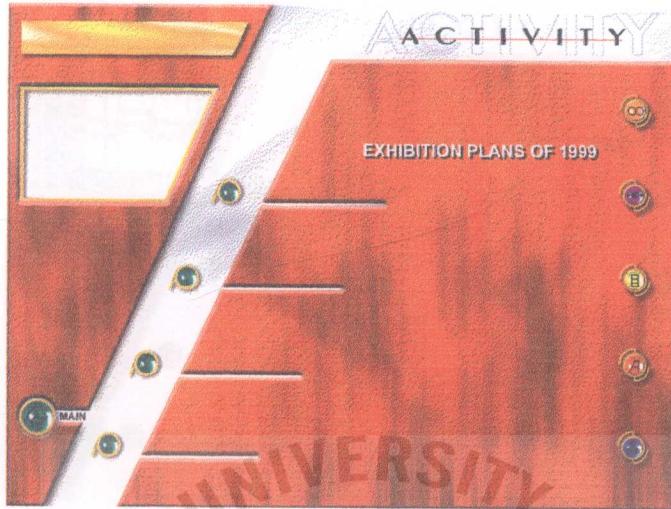
ASSEMBLY 4



ค่าอธิบายภาพ

สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเฟรม แอนด์ แอดเซ็ตโซลูชีร์ จำกัด ประเภท อินเทอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่อไปที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดจะทำโดยใช้โปรแกรมไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งตัวสินค้าและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะอาดเรียบง่ายและโอดเด่น มีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon) จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภายในจากไอคอน (Icon) ตั้งแต่ได้ขัดขึ้น ลูกกระจะเปลี่ยนเป็นรูปมือเมื่อเข้าไปยังบริเวณที่คลิกได้ และสามารถเลือกภาพจากความมีมาใส่ที่ช่องว่างข้างมือได้

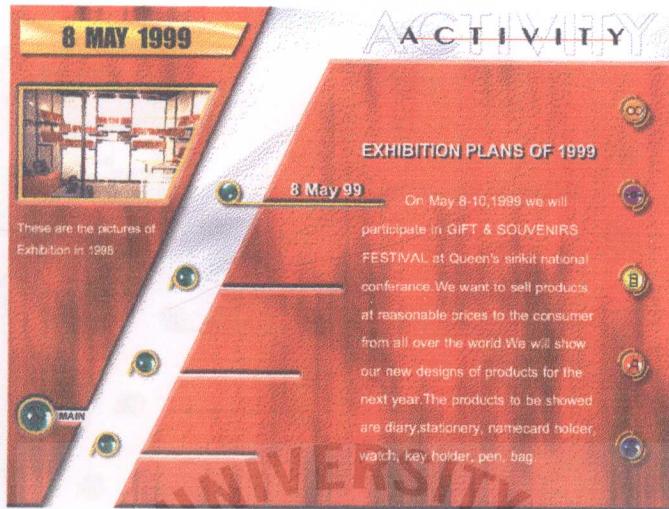
ACTIVITY 1



คำอธิบายภาพ

สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเฟรม แอนด์ แอดเซ็ปไซร์ จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่างไปที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดดำเนินโดยโปรแกรมไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งตัวสินค้าและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอด้วยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือสะอาดเรียบง่ายและโคลาเด่น มีอนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon) จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภายในจากไอคอน (Icon) สังเกตได้ชัดเจน ถูกคระยะเปลี่ยนเป็นรูปมือเมื่อเข้าไปยังบริเวณที่คลิกได้

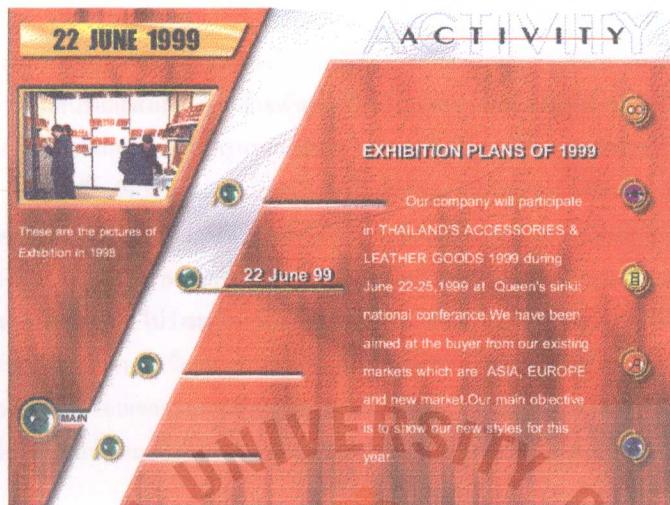
ACTIVITY 2



คำอธิบายภาพ

ต่อไปนี้เป็นประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเพรน แอนด์ แอดเซ็ปโซรี่ จำกัด ประภก อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่างที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดทำโดยใช้โปรแกรมไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ที่ด้วยศิลป์คำและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone คือจะดูดีเรียบง่ายและโดดเด่น มีอนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon) จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภายในจากไอคอน (Icon) สังเกตได้ชัดเจ็น ลูกค้าจะเปลี่ยนเป็นรูปเมื่อเข้าไปยังบริเวณที่คลิกได้

ACTIVITY 3



คำอธิบายภาพ

สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ของบริษัท ไทยเฟรน แอนด์ แอคเซสโซรี่ จำกัด ประเภท อินเตอร์แอคทีฟเมเดีย (Interactive media) ขนาด 640x480 Pixels 72 DPI เทคนิคที่ใช้คือ ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยตรงกับคอมพิวเตอร์ได้เพียงแค่กดปุ่มเพื่อไปยังหน้าต่อไปที่ต้องการ พร้อมทั้งมีเสียงเพลงประกอบตลอด และมีอนิเมชั่น (Animation) ระหว่างเปลี่ยนหน้า ทำให้รู้สึกเพลิดเพลิน ซึ่งเทคนิคทั้งหมดนี้ทำโดยใช้โปรแกรมไดเรกเตอร์ (Director) แนวคิดหลัก นำเสนอถึงคำว่า “คุณภาพ” ทั้งหัวสินค้าและบริษัท ทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อถือ นำเสนอโดยเน้นให้ตรงกับ Mood&Tone ที่จะ adaptations รูปแบบของสื่อ ไม่อนิเมชั่น(Animation)ระหว่างเปลี่ยนหน้า คือจากสัญลักษณ์ของไอคอน (Icon)จะเปลี่ยนเป็นองค์ประกอบภายในจากไอคอน (Icon) สังเกตได้ชัดเจ็น ลูกศรจะเปลี่ยนเป็นรูปมือเมื่อเข้าไปยังบริเวณที่คลิกได้

บทที่ 5

สรุปและข้อเสนอแนะ

หลังจากที่ได้ทำการศึกษาพินัยศิริโดยเป็นโครงการออกแบบสื่อทางคอมพิวเตอร์ (อินเตอร์แอคทีฟมีเดีย) ซึ่งเป็นการประชาสัมพันธ์และส่งเสริมภาพลักษณ์ของบริษัทไทยฟรอนต์แอคชันโซลูชัน จำกัด ในขั้นตอนการดำเนินงานต่างนั้นมีความยุ่งยากและประสบปัญหาอยู่บ่อยครั้งไม่ว่าจะเป็นปัญหาด้านการหารือความคิดและสิ่งที่จะมาสื่อถึง คำว่า คุณภาพ ซึ่งเป็นเรื่องที่ยากมากและกว่าจะออกมายield ให้นั้นต้องผ่านกระบวนการคิดเหานานๆ ในการสื่อแต่ละหน้า ปลีกย่อยละเอียดและปรับปรุงมาตลอดในการตรวจสอบแต่ละครั้ง ซึ่งจะเห็นถึงความพยายามที่จะสื่อให้ผู้ดูรู้สึกถึงความมีคุณภาพ ของสินค้าและบริษัท ดังนั้นปัญหาหลักๆ ของโครงการนี้ คือการที่จะหาสื่อที่มาสื่อถึงคุณภาพของสินค้า ตัวนี้ปัญหาร่องลงมา คือเรื่องของเทคนิคต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นอนิเมชั่นระหว่างจาก เสียง เพลง และเสียงซอฟแวร์ต่างๆ ซึ่งต้องใช้เวลาในการศึกษาจากตำราและคุ้นเคยต่างๆ หรือสอบถามจากผู้ที่มีประสบการณ์ สิ่งสำคัญมากที่สุดที่ต้องเข้าใจก่อนลงมือทำ คือ ต้องศึกษาถึงข้อจำกัดและขอความสามารถของโปรแกรมที่ใช้ อยู่กราฟฟิกต่างๆ ที่มี และความสามารถของเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสนับสนุนโปรแกรม ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้จะเป็นตัวกำหนดขอบเขตในการออกแบบของภาพร่าง อีกทีหนึ่ง

สำหรับผู้ที่มีความสนใจในการสร้างงานอินเตอร์แอคทีฟมีเดียจะต้องมีความรู้ทางด้านการใช้สิ่งคุณภาพที่ไม่สามารถเขียนข้าม ซึ่งประมาณมาจาก การทำงานที่ผ่านมาดังนี้

- ในขณะที่มัลติมีเดียกำลังໂ荷ดห้อมูลหรือรายการเลือกเส้นทางเข้าหากลุ่มจากผู้ดูอยู่นั้น ควรใช้เสียงดนตรีมาเป็น ตัวชี้นำความรู้สึกเพื่อระบุทางทุกอย่างเช่นดนตรี ผู้ดูอาจเข้าใจผิดว่าเครื่องหรือโปรแกรมหยุดทำงาน
- ทุกหน้าของข้อมูลต้องมีปุ่มหรือตัวนำทางสำหรับกลับไปยังหน้าหลัก หรือข้อมูลหน้าที่ผ่านมาเพื่อผู้ดูจะได้ไม่ หลงทาง
- ตัวนำทางหรือปุ่มที่ใช้ควรมีความชัดเจนหรือเด่นพอที่จะทำให้ผู้ดูเข้าใจได้ว่านั่นเป็นปุ่ม หรือประตูสำหรับเข้าไป ซึ่งส่วนอื่นๆ และกรณีที่ต้องปะกอบน้ำมือคุ้ล็อกไปที่ปุ่มน้ำทางหลักนั้น
- ในส่วนแรกของมัลติมีเดีย ต้องที่ไม่ควรผ่านเสียงที่ดัง สารบัญหรือหัวข้อหลักสำหรับการแยกเข้าไปยังข้อมูลแต่ละ ส่วน รวมทั้งปุ่มสำหรับออกแบบไป
- ถึงแม้ว่าคอมพิวเตอร์จะสามารถแสดงผลลัพธ์ได้บนลักษณะที่ต้องการ แต่สำหรับภาพที่นำมาใช้ในมัลติมีเดียไม่ควรใช้มาก กว่า 256 สีมาตรฐาน เพราะจะทำให้ข้าวตามากขึ้นในการเปลี่ยนหน้าจอของมัลติมีเดีย
- ขนาดหน้าจอของมัลติมีเดียไม่ควรใหญ่เกินกว่า 640 x 480 pixels

หวังว่าศึกษาพินัยศิริจะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจจัดทำโครงการในลักษณะໄกส์เคียง หรือโครงการอื่นที่ จะต้องใช้ข้อมูลจากโครงการนี้เป็นพื้นฐานต่อไป

บรรณาานุกรรม

บริษัท เดอะอีกซ์ไฟฟ์ จำกัด , นิตยสารนิวส์มีเดีย สหคิโอล หน้าที่ 11-28 ฉบับที่ 1 ปีที่1, 17/1 ซอยอุดมยศ 2 ถ.รามคำแหง หัวหมาก บางกะปี กทม. 10250,2541

บริษัท เดอะอีกซ์ไฟฟ์ จำกัด , นิตยสารนิวส์มีเดีย สหคิโอล หน้าที่ 28-37 ฉบับที่ 2 ปีที่1, 17/1 ซอยอุดมยศ 2 ถ.รามคำแหง หัวหมาก บางกะปี กทม. 10250,2541

บริษัท เดอะอีกซ์ไฟฟ์ จำกัด , นิตยสารนิวส์มีเดีย สหคิโอล หน้าที่ 24-32 ฉบับที่ 3 ปีที่1, 17/1 ซอยอุดมยศ 2 ถ.รามคำแหง หัวหมาก บางกะปี กทม. 10250,2541

พิชญ์ รังษีรัตน์, สาวด์ ไดเร็กเตอร์ หก , 64 ลาดพร้าวซอย107 ถนนลาดพร้าว แขวงคลองจั่น เขตบางกะปี กรุงเทพฯ 10240 : ห้างหุ้นส่วนจำกัดไทยเจริญการพิมพ์,2541

ธุราษ แพฒมอ่อน, ยุสเซอร์ไกด์ ไมโกร์มีเดียโลร์เก็ต หกุตห้า, 800/43-48 ซอยกระถางสุข ถนนอโศกดินแดง เขตดินแดง กรุงเทพฯ 10400 : บริษัท ฉีอีคูณชั่น จำกัด(มหาชน),2541

อภิชัย ประสารัตน์, เมสิก ลิงโกล ไดเร็กเตอร์ หก, 4 เสรี4 ซอย23 สวนหลวง รามคำแหง กรุงเทพฯ 10250 : แวนไพร์ ซอฟแวร์, 2541

อลองกรรณ์ กรเกยม, อัศจรรย์แห่งโกลมัลติมีเดีย, 235/195 ซอยวัดสุทธาวาส ถนนรัชดาภิเษก แขวงบุรีรัชนาภิเษก เขตธนบุรี กรุงเทพ 10600 : บริษัท คอมกราฟ เพรส จำกัด, 2541

ภาคพนวก

รายละเอียดค่าใช้จ่ายในการทำศิลปินพันธ์

รายการและสิ่งที่จัดหาร่วมถึงค่าเบ็ดเตล็ดต่างๆ	จำนวน	ราคาร้อยประมาณ
ขั้นตอนการรวมข้อมูลและการนำเสนอ		
1. ฟิกม์ถ่ายรูป	3 ม้วน	360 -
2. ค่าอัคคีภาระ	3 ม้วน	480 -
3. ค่าใช้จ่ายในการเดินทาง		500 -
4. อุปกรณ์ในการนำเสนอ		
- กระดาษทำงาน	20 แผ่น	200 -
- บีดเตล็ด		500 -
ขั้นตอนการดำเนินงาน		
1. ฮาร์ดดิสก์ 3.2 G	1 ชิ้น	4900 -
2. แรม 128 MB	1 ชิ้น	6800 -
3. หนังสือ และคู่มือ	8 เล่ม	4500 -
4. ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด		3000 -
	รวม	21240 -

ประวัติการศึกษาของผู้ทำศิลปินหนึ่ง

1. โรงเรียนสสสสวชวิทยา อนุบาล 1-ประถมศึกษาปีที่ 6
2. โรงเรียนวัคประดุจในทรงธรรม มัธยมศึกษาปีที่ 1-6