

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
2.1	ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในการประสานงานของกลุ่มผู้จัดงานนิทรรศการ	9
2.2	ความสัมพันธ์การประสานงานระหว่างองค์ประกอบของนิทรรศการแต่ละกลุ่ม..	10
2.3	ขั้นตอนงานนิทรรศการในช่วง Brief ต่อเนื่องจนถึงช่วง Pre production.....	14
2.4	ขั้นตอนงานนิทรรศการในช่วง Production.....	17
2.5	ตัวอย่างคู่มือมาตรฐานที่ใช้ในการจัดนิทรรศการ.....	21
2.6	การนำเสนอของโปรแกรม The Virtual Design Exhibition.....	24
2.7	หน้าตาของโปรแกรม Exhibition Organizer Deluxe, v.2.9 เมื่อมีการใช้งาน...	25
2.8	รูปแบบการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารตามการพัฒนาเทคโนโลยีที่สูงขึ้น.....	27
3.1	CMS ที่ได้รับความนิยมในการใช้งาน.....	33
3.2	เปรียบเทียบการใช้ธีมมาตรฐานและธีมเสริม.....	36
3.3	แสดงการเรียกใช้งานไฟล์แฟลชที่สามารถแสดงผลในดรูปดาวน์ได้.....	37
3.4	เปรียบเทียบการประมวลผลภาพแบบปกติและแบบปรับความเหมาะสม.....	38
3.5	ส่วนติดต่อผู้ใช้งานที่แตกต่างกันตามระดับการเข้าถึงของผู้ใช้.....	40
3.6	รูปแบบการแยกประเภทของข้อมูลที่เกี่ยวข้อง.....	41
3.7	การทำงานของเกมเอนจินกับฐานข้อมูลที่มีให้.....	42
3.8	การทำงานในโครงสร้างหลักของโปรแกรม.....	43
3.9	การทำงานของแฟลชในซอฟต์แวร์วิจัย.....	45
3.10	การทำงานของเกมยูนิตีที่รันในซอฟต์แวร์วิจัย.....	46
3.11	การสร้างหัวข้อและจัดเรียงด้วยโมดูลี – พับลิช.....	47
3.12	ตำแหน่งและรูปแบบของหัวข้อหลักในส่วนแผนผัง.....	48
3.13	ตำแหน่งและรูปแบบของหัวข้อหลักในส่วนสภาพเสมือนสามมิติ.....	49
4.1	การสร้างกลุ่มผู้ใช้และการจัดการระบบผู้ใช้งาน.....	51
4.2	องค์ประกอบโดยรวมของส่วนติดต่อผู้ใช้งาน.....	52
4.3	ส่วนประกอบของส่วนติดต่อผู้ใช้งาน.....	52
4.4	ส่วนจัดการในซอฟต์แวร์วิจัยที่ผู้ดูแลระบบสามารถใช้งานได้.....	53
4.5	ส่วนจัดการในซอฟต์แวร์วิจัยที่ผู้อำนวยความสะดวกโครงการสามารถใช้งานได้.....	53

4.6	ส่วนจัดการในซอฟต์แวร์วิจัยที่ผู้ออกแบบสามารถใช้งานได้.....	54
4.7	ผลการเลือกดูเนื้อหาในหัวข้อต่าง ๆ.....	54
4.8	การแสดงผลแผนผังของงานนิทรรศการในซอฟต์แวร์วิจัย.....	55
4.9	เปรียบเทียบการทำงานของแฟลชปกติและแบบผ่านดรูปัล.....	56
4.10	การแสดงผลภาพเสมือนสามมิติในซอฟต์แวร์วิจัย.....	57
4.11	การทำงานผ่านดรูปัลไม่สามารถดึงไฟล์จำลองดูหามาแสดงผลได้.....	58
4.12	ส่วนของคำสั่งที่ใช้อัพโหลดไฟล์ในส่วนแก้ไข.....	59
4.13	ส่วนที่แสดงชื่อไฟล์ที่ได้ถูกอัพโหลดเข้ามา.....	59
4.14	แถบคำสั่งเพื่อแสดงความคิดเห็น.....	60
4.15	ผลการแสดงความคิดเห็นในบล็อกของผู้ออกจากผู้ใช้ทั้งสองกลุ่ม.....	61
4.16	ผลที่ผู้เข้าชมทั่วไปไม่สามารถดูในส่วนแสดงความคิดเห็นได้.....	61
4.17	ลักษณะการปิดกั้นการดึงข้อมูลจากฐานข้อมูลของดรูปัลกับแฟลช.....	63
4.18	ลักษณะการปิดกั้นการดึงข้อมูลจากฐานข้อมูลของดรูปัลกับยูนิต์ที่รีดี.....	64
4.19	การแก้ไขปัญหาด้วยการทำงานผ่านผู้ดูแลระบบโดยตรง.....	65
4.20	เนื้อหาเดิมและปุ่มสำหรับแก้ไขเนื้อหาภายในบล็อก.....	66
4.21	เนื้อหาส่วนที่ทำการเพิ่มเติมเข้าไปในบล็อก.....	67
4.22	ผลลัพธ์หลังจากแก้ไขเนื้อหาเสร็จเรียบร้อยแล้ว.....	67
4.23	ไฟล์ข้อความที่ผู้ออกงานทำการอัพโหลด.....	68
4.24	บล็อกที่อัพโหลดเสร็จแล้วถูกเลื่อนตำแหน่งมาอยู่ด้านบนสุดของรายชื่อ.....	68
4.25	ไฟล์ข้อความที่สามารถดาวน์โหลดได้.....	69
4.26	ไฟล์ข้อความที่ผู้ดูแลระบบนำไปใส่ในแฟลชด้วยตนเอง.....	69
4.27	ผู้ดูแลระบบนำไฟล์แฟลชที่แก้ไขแล้วใส่เข้าไปในบล็อกส่วนแสดงภาพ.....	70
4.28	ผลลัพธ์ของแฟลชที่ใช้งานได้จริง.....	70
4.29	การอัพโหลดไฟล์แบบจำลองดูหาคูหา A01.....	71
4.30	ไฟล์แบบจำลองดูหาคูหาที่พร้อมให้ดาวน์โหลดได้.....	71
4.31	การนำไฟล์แบบจำลองดูหามาใช้ในยูนิต์ที่รีดีโดยผู้ดูแลระบบ.....	72
4.32	ผลลัพธ์ของเกมยูนิต์ที่แก้ไขเสร็จเรียบร้อยแล้วและใช้งานได้จริง.....	72
4.33	ผู้อำนวยการโครงการตรวจพบเวทีของผู้ออกงานไว้มีลักษณะไม่พึงประสงค์....	73
4.34	ผู้อำนวยการโครงการแสดงความคิดเห็นผ่านบล็อกกรหัสคูหา A01 ให้แก้ไขเวที.....	74

4.35	ผู้ออกแบบฮาร์ดแวร์ไฟล์แบบจำลองค้นหาที่แก้ไขแล้ว.....	74
4.36	ผู้ดูแลระบบนำไฟล์แบบจำลองค้นหาที่แก้ไขแล้วมาแทนที่ค้นหาเดิม.....	75
5.1	เปรียบเทียบการบริหารงานนิทรรศการแบบเก่ากับแบบผ่านซอฟต์แวร์วิจัย.....	79
5.2	ระบบสนับสนุนการตัดสินใจร่วมกันของผู้อำนวยการโครงการและผู้ออกแบบใน สถานการณ์จำลอง.....	81