

ผนวก ข

ข้อมูลทั่วไป ลักษณะระบบและการปฏิสัมพันธ์ ของกรณีศึกษาที่ใช้ใน
การจัดหมวดหมู่งานและผลการวิเคราะห์

ตารางที่ ข. 1

ข้อมูลทั่วไป ลักษณะระบบและการปฏิสัมพันธ์ ของกรณีศึกษา ที่ใช้ในการจัดหมวดหมู่งาน

ลำดับ ที่	ชื่อผลงาน	องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม ที่ใช้แสดงผล				รูปแบบสื่อที่ใช้ในการแสดงผล			วิธีการในการแสดงผล			ความตั้งใจในการสร้าง ปฏิสัมพันธ์		จำนวนผู้ใช้งานต่อระบบ	
		ระนาบ			โครงสร้าง	ภาพ	เสียง	การ เคลื่อนไหว	การฉาย ภาพ	การสร้างจอ แสดงภาพ	การใช้ระบบ กลไก	ตั้งใจ	ไม่ตั้งใจ	หนึ่ง ผู้ใช้งาน	ไม่จำกัด จำนวน
		ภายใน	ภายนอก	ผสม											
1	ฟังก์์ ฟอเรสต์	x				x	x		x			x			x
2	อีโวก		x			x	x		x			x			x
3	คูอัลลิตี้	x				x				x			x		x
4	เดอะ โฟเดียม ไทท์ วอล		x			x				x		x			x
5	นอรา				x	x				x		x			x
6	พ้อยท์ ลาย เซอร์เฟส คอมพิวเตอร์ อิน เซกกันด์	x				x	x			x		x			x
7	อินเตอร์แอกทีฟ วอล์คเวย์	x				x				x			x		x
8	อาร์ จี บี	x				x				x			x		x
9	เอ็นเตอร์แอกทีฟ			x		x				x		x			x
10	บัมพ์	x						x		x			x		x
11	บลินเคนไลต์		x			x				x		x		x	
12	โพลว์ 5.0	x						x		x		x			x
13	12เอ็ม4เอส		x			x				x			x		x
14	เดอะ ซายแอนส์ ออฟ เอเลี่ยนส์	x				x	x		x				x		x
15	วอทเทนพอล มีเดีย ฟาซาด			x		x	x		x				x		x

ตารางที่ ข. 1 (ต่อ)

ลำดับ ที่	ชื่อผลงาน	องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม ที่ใช้แสดงผล			รูปแบบสื่อที่ใช้ในการแสดงผล			วิธีการในการแสดงผล			ความตั้งใจในการสร้าง ปฏิสัมพันธ์		จำนวนผู้ใช้งานต่อระบบ		
		ระนาบ			โครง สร้าง	ภาพ	เสียง	การ เคลื่อนไหว	การฉาย ภาพ	การสร้างจอ แสดงผลภาพ	การใช้ระบบ กลไก	ตั้งใจ	ไม่ตั้งใจ	หนึ่ง ผู้ใช้งาน	ไม่จำกัด จำนวน
		ภายใน	ภายนอก	ผสม											
16	ดี-เอจ	x				x				x			x		x
17	วีซีพีเรเคิล สเปนซ์	x						x				x		x	
18	คอมเม้น วอลล์	x				x						x			x
19	ดีพี วอลล์	x				x			x			x		x	
20	แอกเซส	x				x			x				x	x	
21	มัลติเชล บอดี				x			x			x	x			x
22	เรสปอนดีซีพี สเปนซ์	x				x				x		x			x
23	เอด้า เดอะ อินทอลิเจนซ์ รูม	x				x	x			x		x			x
24	อินวิซิเบิล	x				x	x			x			x		x
25	ฮัลโหล วอลล์	x				x				x			x	x	
26	อินเตอร์แอกทีฟ ซิลเดริน ไลบรารี	x				x			x			x		x	
27	ไดนามิก เทอร์เรน	x						x			x	x		x	
28	ชาน โอ แฮ้าส์				x		x			x			x		x
29	มัลติเชล เอ็นเอสเอ				x			x			x	x			x
30	นีท โซ ไวท์ วอลล์		x			x				x		x		x	
31	อินทอลิเจนซ์ ออโตเมติก ดอร์ส	x									x	x		x	

ตารางที่ ข. 1 (ต่อ)

ลำดับ ที่	ชื่อผลงาน	องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม ที่ใช้แสดงผล				รูปแบบสื่อที่ใช้ในการแสดงผล			วิธีการในการแสดงผล			ความตั้งใจในการสร้าง ปฏิสัมพันธ์		จำนวนผู้ใช้งานต่อระบบ	
		ระนาบ			โครงสร้าง	ภาพ	เสียง	การ เคลื่อนไหว	การฉาย ภาพ	การสร้างจอ แสดงผลภาพ	การใช้ระบบ กลไก	ตั้งใจ	ไม่ตั้งใจ	หนึ่ง ผู้ใช้งาน	ไม่จำกัด จำนวน
		ภายใน	ภายนอก	ผสม											
32	ไฮโมกราฟฟี	x								x			x		x
33	รีโมท ไฮม	x				x				x			x	x	
34	โทโพทรานส์อิกที				x			x			x	x			x
35	ลิเซอร์เตอร์				x			x			x	x			x
36	วิสเซอร์ล ชินม่า: เซน	x				x			x			x		x	
37	ดีจิออลล์		x			x	x			x			x		x
38	ไลฟ์ สเป็คทูลาทริกซ์	x				x				x			x		x
39	เออร์เบิน พิกเซล		x			x				x			x		x
40	ทัช		x			x				x		x		x	
41	พีพ แลง รีเวิร์บ	x						x		x			x		
42	ฟรอม ดัส ทิล ดาวน์	x				x	x		x			x			x
43	พีทูพี		x			x				x		x		x	
44	เซลโฟน ดิสโก้	x				x				x		x			x
45	เมต้า มอริฟิกซ์				x			x			x	x		x	
46	ฟลาวเวอร์ พาวเวอร์		x			x	x			x			x		x
47	มีเดีย แฮ้าส์				x	x	x			x		x			x

ตารางที่ ข. 1 (ต่อ)

ลำดับ ที่	ชื่อผลงาน	องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม ที่ใช้แสดงผล			รูปแบบสื่อที่ใช้ในการแสดงผล			วิธีการในการแสดงผล			ความตั้งใจในการสร้าง ปฏิสัมพันธ์		จำนวนผู้ใช้งานต่อระบบ		
		ระนาบ			โครง สร้าง	ภาพ	เสียง	การ เคลื่อนไหว	การฉาย ภาพ	การสร้างจอ แสดงภาพ	การใช้ระบบ กลไก	ตั้งใจ	ไม่ตั้งใจ	หนึ่ง ผู้ใช้งาน	ไม่จำกัด จำนวน
		ภายใน	ภายนอก	ผสม											
48	ไอซี	x				x				x		x			x
49	ลูเมน	x				x	x			x			x		x
50	เซอร์วีร์ บอลสซั่ม	x				x	x		x				x		x
51	เครมส์	x	x			x				x			x		x
52	ซอร์ส โค้ด	x				x	x			x			x		x
53	โนซี ปาร์กเกอร์	x				x	x		x			x		x	
54	ดิจิทัล ฟาซาด แอนด์ ดิสเพลย์		x			x				x			x		x
55	ดิจิทัล ออ닝ส์		x			x	x	x		x		x			x

ตารางที่ ข. 2

ข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ในแต่ละกรณีศึกษา

ลำดับ ที่	ชื่อผลงาน	ลักษณะที่ว่าง				ผลกระทบต่อที่ว่าง		สมรรถนะพื้นที่ที่เพิ่มขึ้น		ประเภทของสถาปัตยกรรมปฏิสัมพันธ์		
		ลักษณะการใช้งาน		รูปแบบอาณาเขตที่ว่าง		บรรยากาศ ที่ว่าง เปลี่ยน	รูปร่างที่ว่าง เปลี่ยน	ด้าน การใช้สอย	ด้าน สุนทรียภาพ	สื่อ สุนทรียภาพ	การสื่อสาร	การปิดล้อม ที่ว่างที่ปรับเปลี่ยนได้
		ตายตัว	กึ่ง ตายตัว	กึ่งส่วน บุคคล	สาธารณะ							
1	ฟังก์ ฟอเรสต์		x		x	x		x	x		x	
2	อีโวก		x		x	x			x	x		
3	คูอัลลิตี้	x			x	x			x	x		
4	เดอะ โฟเดียม ไลท์ วอล		x		x	x			x	x	x	
5	นอรา	x			x	x			x	x		
6	พ้อยท์ ลาย เซอร์เฟส คอมพิว เท็ด อิน เซกกันด์		x		x	x			x	x		
7	อินเตอร์แอกทีฟ วอล์คเวย์	x			x	x			x	x		
8	อาร์ จี บี		x		x	x			x	x		
9	เอ็นเตอร์แอกทีฟ		x		x	x			x	x	x	
10	บัมพ์	x			x	x			x		x	
11	บลินเคนไลท์		x		x	x			x		x	
12	โพลว์ 5.0		x		x	x			x	x		
13	12เอ็ม4เอส		x		x	x			x	x		

ตารางที่ ข. 2 (ต่อ)

ลำดับ ที่	ชื่อผลงาน	ลักษณะที่ว่าง				ผลกระทบต่อที่ว่าง		สมรรถนะพื้นที่ที่เพิ่มขึ้น		ประเภทของสถาปัตยกรรมปฏิสัมพันธ์		
		ลักษณะการใช้งาน		รูปแบบอาณาเขตที่ว่าง		บรรยากาศที่ ว่างเปลี่ยน	รูปร่างที่ว่าง เปลี่ยน	ด้าน การใช้สอย	ด้าน สุนทรีย์ภาพ	สื่อ สุนทรีย์ภาพ	การสื่อสาร	การปิดล้อม ที่ว่างที่ปรับเปลี่ยนได้
		ตายตัว	กึ่ง ตายตัว	กึ่งส่วน บุคคล	สาธารณะ							
14	เดอะ ซายแอนส์ ออฟ เอเลี่ยนส์	x			x	x		x			x	
15	วอทเทนพอล มีเดีย ฟาซาด	x			x	x			x	x		
16	ดี-เอจ		x		x	x			x	x		
17	วีทีโพรเคิล สเปนซ์	x		x			x	x				x
18	คอมเม้น วอลล์	x			x	x		x			x	
19	ดีพี วอลล์		x		x	x			x	x		
20	แอกเซส	x			x	x			x	x		
21	มัสเซิล บอดี	x			x		x		x			x
22	เรสปอนดีฟ สเปนซ์		x		x							
23	เฮด้า เดอะ อินทอลิเจนซ์ รูม		x		x	x			x	x		
24	อินวิซิเบิล		x		x	x			x	x		
25	ฮัลโหล วอลล์	x		x		x			x		x	
26	อินเตอร์แอคทีฟ ซิลเดริน ไลบรารี	x			x	x		x			x	
27	ไดนามิก เทอร์เรน	x		x			x	x				x
28	ชาน โอ แฮ้าส์	x			x	x			x	x		

ตารางที่ ข. 2 (ต่อ)

ลำดับ ที่	ชื่อผลงาน	ลักษณะที่ว่าง				ผลกระทบต่อที่ว่าง		สมรรถนะพื้นที่ที่เพิ่มขึ้น		ประเภทของสถาปัตยกรรมปฏิสัมพันธ์		
		ลักษณะการใช้งาน		รูปแบบอาณาเขตที่ว่าง		บรรยากาศที่ ว่างเปลี่ยน	รูปร่างที่ว่าง เปลี่ยน	ด้าน การใช้สอย	ด้าน สุนทรีย์ภาพ	สื่อ สุนทรีย์ภาพ	การสื่อสาร	การปิดล้อม ที่ว่างที่ปรับเปลี่ยนได้
		ตายตัว	กึ่ง ตายตัว	กึ่งส่วน บุคคล	สาธารณะ							
29	มัสเจด เอ็นเอสเอ	x		x			x	x				x
30	น็อท โซ ไวท์ วอลล์		x		x	x			x	x		
31	อินทอลิเจนซ์ ฮอโตเมติก ดอร์ส	x		x			x	x				x
32	ไฮโมกราฟฟี		x		x	x			x	x		
33	รีโมท ไฮม	x		x		x		x			x	
34	โทโพทรานส์อีที	x			x		x	x				x
35	ลิเซอร์เรเตอร์	x			x		x	x				x
36	วิสเซอร์ล ซินม่า: เซน		x		x	x			x	x		
37	ดีจิวัลล์	x			x	x			x	x		
38	ไลฟ์ สเต็คทูลาทริกซ์		x		x	x			x	x		
39	เออร์เบิน พิกเซล		x		x	x			x		x	
40	ทัช		x		x	x			x		x	
41	ทัฟ แลง วีเวิร์บ		x		x	x			x	x		
42	ฟรอม ดัส ทิล ดาวัน		x		x	x			x	x		
43	พีทูพี		x		x	x			x		x	

ตารางที่ ข. 2 (ต่อ)

ลำดับ ที่	ชื่อผลงาน	ลักษณะที่ว่าง				ผลกระทบต่อที่ว่าง		สมรรถนะพื้นที่ที่เพิ่มขึ้น		ประเภทของสถาปัตยกรรมปฏิสัมพันธ์		
		ลักษณะการใช้งาน		รูปแบบอาณาเขตที่ว่าง		บรรยากาศที่ ว่างเปลี่ยน	รูปร่างที่ว่าง เปลี่ยน	ด้าน การใช้สอย	ด้าน สุนทรีย์ภาพ	สื่อ สุนทรีย์ภาพ	การสื่อสาร	การปิดล้อม ที่ว่างที่ปรับเปลี่ยนได้
		ตายตัว	กึ่ง ตายตัว	กึ่งส่วน บุคคล	สาธารณะ							
44	เซลฟोन ดิสโก้		x		x	x			x	x		
45	เมต้า มอร์ฟิกซ์	x		x			x	x				x
46	ฟลาวเวอร์ พาวเวอร์		x		x	x			x	x		
47	มีเดีย เฮ้าส์	x			x	x		x	x		x	
48	ไอซ์		x		x	x			x	x		
49	ลูเมน	x			x	x			x	x		
50	เซอร์วี บลอสซั่ม	x			x	x			x	x		
51	เครมส์	x		x		x		x	x		x	
52	ซอร์ส โค้ด	x			x	x			x	x		
53	โนซี ปาร์กเกอร์		x		x	x			x	x		
54	ดิจิตอล ฟาซาด แอนด์ ดิสเพลย์		x		x	x		x	x		x	
55	ดิจิตอล ออ닝ส์		x		x	x	x	x	x		x	x