

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การออกแบบเว็บไซต์ สำหรับร้านเครื่องแต่งกายเกรย์ฮาวด์

WEB SITE DESIGN FOR GREYHOUND



นาย โยธา สัมพัสนี้ธำรง

Mr. Yota Sampasneethumrong

เลขหมึก.....
เลขทะเบียน 44843
วัน, เดือน, ปี 15 ส.ค. 2546

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

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชานิตศศิลป์ ภาควิชานิตศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2544

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

67846

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบเว็บไซต์ สำหรับร้านเครื่องแต่งกาย เกรย์ฮาวด์

WEB SITE DESIGN FOR GREYHOUND



ภาควิชาศิลปะการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....  วันที่..... 3 ก.ค. 45.....

(อาจารย์ที่ปรึกษา พงษ์ประภาพันธ์)

เอกอำนวยการที่สงวนไว้สำหรับ.....  วันที่..... 3 ก.ค. 45.....
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้..... (อาจารย์วีศักดิ์ รักใหม่) อ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

| | |
|------------------|---|
| หัวข้อศิลปนิพนธ์ | โครงการออกแบบสื่อเว็บไซต์ สำหรับร้านเครื่องแต่งกาย เกรย์ฮาวด์ WEB SITE DESIGN FOR GREYHOUND |
| ชื่อ | นาย โยธา สัมพัสนีธำรง |
| สาขาวิชา | นิเทศศิลป์ |
| ภาควิชา | นิเทศศิลป์ |
| คณะ | สถาปัตยกรรมศาสตร์ |
| ปีการศึกษา | 2544 |
| อาจารย์ที่ปรึกษา | อาจารย์พระพงษ์ พงษ์ประภาพันธ์ |



การออกแบบ web site สำหรับ brand เสื้อผ้า greyhound นี้ เป็นการศึกษาการออกแบบเพื่อสื่อสารกับกลุ่มบุคคลที่กลุ่มเป้าหมายหลักที่ทางเกรย์ฮาวด์ ได้วางไว้ การหยิบยกนำเอาสื่อ internet เข้ามาใช้จึงเป็นเรื่องที่น่าจะเหมาะสม เพราะการนำเสนอเรื่องราวผ่านทาง web site ในยุคปัจจุบัน ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันไปแล้ว การสืบค้นข้อมูลในเรื่องต่างๆ ก็ใช้ internet เป็นส่วนช่วยในการค้นหา เพราะมีความสะดวก รวดเร็ว มีการสื่อสารทั้งภาพ เสียง ข้อความ หรือภาพเคลื่อนไหว และยังสามารถติดต่อกันได้ทั่วโลก จึงทำให้การออกแบบให้ web site น่าตื่นตาตื่นใจก็เป็นส่วนที่ทำให้การนำเสนอข้อมูลน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณเป็นอย่างสูง อาจารย์พีรพงษ์ พงศ์ประภาพพันธ์ สำหรับคำแนะนำ และความช่วยเหลือที่มีตลอด

ขอขอบคุณ อาจารย์แบบบั้งเอิญ และไม่บั้งเอิญทุกๆท่านที่ทำให้เกิดความคิดในการทำงาน
ขอขอบคุณ ASIA BOOK และ Kinokuniya ทุกสาขา ที่ขยันนำเข้าหนังสือดีๆมาให้เราอ่าน
ได้อย่างไม่เกรงใจ

ขอขอบคุณ คุณอ๋า และพี่ๆที่เกย์ฮาร์ด ไนต์ บีน กับฐานะในการติดต่อเรื่องต่างๆ ให้ราบรื่น

ขอขอบคุณ สวางามเมืองลำปาง ที่ช่วยจัดการเรื่องต่างๆทั้งนางแบบ และสไตล์ที่เก๋เปรี๊ยะ

ขอขอบคุณ ปู๊ปู๊ และผิงดำ สำหรับรูปสวยๆ และคำบ่นที่มีมาเนืองๆ

ขอขอบคุณ กิ่ง นางแบบใจบุญ นอกจากรูปงามแล้วยังมีจิตใจงามอีก ขอขอบคุณมากๆเลย

ขอขอบคุณ จี ออย กิตติกว่า เริม ที่มาช่วยสร้างบรรยากาศสนุกสนานในวันถ่ายงาน

ขอขอบคุณ จี อีกครั้ง สำหรับการเคียวเซ็ญจนทำให้หนังสือเล่มนี้สำเร็จเป็นรูปร่าง นะ

ขอขอบคุณ เพื่อนแบงค์ สำหรับคำปรึกษาทุกๆด้านจริงๆ วันหน้าเราต้องดั่งด้วยกันนะ
(ไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง)

ขอขอบคุณ ปอ.พ.23 และรถไฟทุกๆรอบ ที่พาเราไปสู่ความเจริญในตัวเมือง

ขอขอบคุณ โรงอาหาร กับห้องสมุดที่ทำให้เรามีที่ลี้ภัยตลอดสี่ห้าปี

ขอขอบคุณผู้อยู่เบื้องหลังทุกๆ ท่าน ผู้ที่มีส่วนร่วมในการเอื้อเพื่อข้อมูลตลอดจนกำลังใจในการทำงาน ขอขอบคุณอาจารย์ทุกท่านที่ให้คำแนะนำ ขอขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆทุกคนที่ให้คำปรึกษาในเรื่องเทคนิควิธีการในเรื่องคอมพิวเตอร์หรืออื่นๆที่เป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน
ชิ้นนี้

ด้วยความขอบคุณเป็นอย่างสูง

โยธา สัมพัสนีธำรง

คำนำ

เนื่องจากในโลกยุคปัจจุบันนี้ internet เป็นสิ่งที่อยู่ในชีวิตประจำวัน มีผู้ใช้งานมากมายหลายล้านคนในแต่ละชั่วโมง การนำเสนอข้อมูลด้านภาพลักษณ์ของสินค้าผ่านทาง internet ให้เป็นส่วนหนึ่งของโลกแห่งข้อมูลข่าวสารจึงเป็นหัวข้อที่น่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง ข้าพเจ้าจึงได้ทำการรวบรวมข้อมูลขั้นตอน แนวทางและวิธีการออกแบบ การแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในการทำงาน เพื่อหวังว่าคงเป็นประโยชน์แก่ผู้สนใจบ้างไม่มากก็น้อย

สุดท้ายนี้หากมีข้อผิดพลาดประการใด ขออภัยไว้ ณ. ที่นี้ด้วย



สารบัญ

| | หน้า |
|---|------|
| บทคัดย่อ | ก |
| กิตติกรรมประกาศ | ข |
| คำนำ | ค |
| สารบัญ | ง |
| สารบัญภาพ | ฉ |
| | |
| บทนำ | |
| - ความเป็นมา | 1 |
| - วัตถุประสงค์ | 1 |
| - ขอบเขต | 1 |
| - แนวทางบรรลุเป้าหมาย | 2 |
| - ขั้นตอนการทำงาน | 2 |
| | |
| บทที่ 1 GREYHOUND | |
| - ประวัติความเป็นมา | 3 |
| - พันธมิตร และกลุ่มเป้าหมาย | 4 |
| | |
| บทที่ 2 อินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์ | |
| - ความเป็นมาและประโยชน์ของ Internet | 5 |
| - ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต | 6 |
| - ระบบมัลติมีเดียกับเว็บ | 10 |
| | |
| บทที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูล | |
| - การวิเคราะห์ข้อมูล | 13 |
| - แผนผังโครงสร้างของโปรแกรม | 15 |
| - แผนผังโครงสร้างของเว็บไซต์ (site map) | 17 |

บทที่ 4 แนวคิดและการพัฒนาแบบร่าง

| | |
|--------------------------------|----|
| - ขั้นตอนการออกแบบ | 18 |
| - สรุปแนวทางขั้นต้นในการออกแบบ | 19 |
| - การพัฒนาแบบร่างครั้งที่ 1 | 22 |
| - การพัฒนาแบบร่างครั้งที่ 2 | 25 |
| - การพัฒนาแบบร่างครั้งที่ 3 | 33 |

บทที่ 5 ผลงาน

| | |
|--------------------------------|----|
| - โลโก้ของ new collection | 36 |
| - รูปแบบของหน้าเว็บไซต์เคคชั่น | 37 |
| - ลักษณะพื้นฐานของเมนูหลัก | 41 |

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

บรรณานุกรม

ประวัติผู้เขียน

| |
|----|
| 44 |
| 45 |
| 46 |



สารบัญภาพ

| | หน้า |
|--|------|
| แบบร่างโลโก้ ครั้งที่ 1 | 22 |
| แบบร่างกราฟฟิค ของ new collection ครั้งที่ 1 | 23 |
| แบบร่างกราฟฟิค ของ main menu ครั้งที่ 1 | 24 |
| แบบร่างโลโก้ ครั้งที่ 2 | 25 |
| แบบร่างกราฟฟิค ของ new collection ครั้งที่ 2 | 27 |
| แบบร่างกราฟฟิค ของ main menu ครั้งที่ 2 | 31 |
| แบบร่างโลโก้ ครั้งที่ 3 | 33 |
| แบบร่างกราฟฟิค ของ new collection ครั้งที่ 3 | 34 |
| แบบร่างกราฟฟิค ของ main menu ครั้งที่ 3 | 35 |
| ผลงาน | |
| โลโก้ของ new collection | 36 |
| รูปแบบของหน้าเว็บไซต์ออนไลน์ | 37 |
| เมนูหลัก | 41 |

บทนำ

การออกแบบ web site สำหรับร้านเครื่องแต่งกาย greyhound

ความเป็นมา

ในปัจจุบันนี้ระบบเครือข่าย Internet ได้รับความนิยมอย่างมาก ซึ่งมีผู้ใช้งานประมาณ 35-40 ล้านคนทั่วโลกตลอด 24 ชั่วโมง ข้อมูลส่วนใหญ่ที่แสดงอยู่บนเครือข่ายนี้เป็นข้อมูลทั้ง ภาพกราฟิก เสียง และภาพเคลื่อนไหว การสร้างและออกแบบ web site ให้มีความน่าสนใจก็เป็นทางหนึ่งที่จะดึงดูดให้ผู้ใช้ Internet เข้ามาเยี่ยมชม web site นั้นๆ

เกรย์ฮาวด์ แบรินด์สินค้าเครื่องแต่งกายที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่โดดเด่นไม่ซ้ำแบบใคร จนกลายเป็นที่นิยมในหมู่คนรุ่นใหม่ ที่มีความเป็นตัวของตัวเอง กลุ่มเป้าหมายที่เรียกได้ว่าเป็นคนทันสมัย รู้จักและทันแฟชั่น รู้สึกสนุกไปกับแฟชั่น แต่เลือกที่จะไม่เป็นเหยื่อของมัน

การใช้ Internet เป็นสื่อกลางในการประชาสัมพันธ์สินค้าเครื่องแต่งกายของเกรย์ฮาวด์ จึงเป็นทางหนึ่งที่จะช่วยทำให้ผู้คนที่ใช้ Internet ทั่วโลกได้รับรู้ถึงภาพลักษณ์ ในทุกแง่ ทุกรายละเอียดของข้อมูลในด้านต่างๆ ของ brand อย่างชัดเจน มีความสะดวกรวดเร็วและง่ายต่อการเข้าใจ

วัตถุประสงค์

1. สร้างงาน interactive ให้สะท้อนถึงความเป็น greyhound อย่างชัดเจน
2. เจาะลึกถึงสื่ออินเทอร์เน็ต ความเป็นไปได้ในทุกแง่ของสื่อที่จะเกิดขึ้นได้ เพื่อให้เกิดความคุ้มค่าของการใช้

ขอบเขต

1. web site จำนวน 1 หน่วย เนื้อหาโดยประมาณ 15-18 หน้า เนื้อหาหลักๆ สามารถแบ่งออกได้เป็นสามส่วน ได้แก่
 - Nu Collection แสดงคอลเลคชั่นใหม่ของแต่ละฤดูกาล
 - Stylish B-ing เป็นส่วนที่สื่อถึงความเป็น lifestyle ของกลุ่มเป้าหมาย
 - Contact us เป็นส่วนที่สร้างให้รับรู้เรื่องราว และข่าวสารต่างๆ อยู่เสมอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. รวบรวมข้อมูล

- ศึกษารายละเอียด ข้อมูลต่างๆ ของเกอริลลา ทิ้งประวัติความเป็นมา ภาพลักษณ์ brand-position แก่นความคิด กลุ่มเป้าหมาย แต่ละชนิดของสินค้า ตลอดจนไปถึง สถานที่ตั้งร้านสาขาต่างๆ
- ศึกษาตัวอย่างการออกแบบ web site ในรูปแบบต่างๆ โดยเฉพาะด้านแฟชั่น
- ศึกษาวิธีการสร้างและออกแบบ web site

2. วิเคราะห์ข้อมูล

- แยกแยะข้อมูลออกเป็นหมวดหมู่ตามเนื้อหาที่ต้องการจะนำเสนอ
- วางแผนการนำเสนอข้อมูลอย่างเป็นขั้นตอน จัดเรียงลำดับเพื่อให้การนำเสนอข้อมูลเป็นไปอย่างครบถ้วน ถูกต้อง
- หาแนวทางในการนำเสนอ กราฟฟิก ภาพประกอบและรูปแบบของงานว่าจะออกมาในลักษณะอย่างไร

3. สรุปขอบเขตของงานและลักษณะของงานโดยรวม

4. การสร้างแบบร่าง ออกแบบและแก้ไขข้อบกพร่อง พร้อมทั้งตรวจสอบความถูกต้อง

5. ทดสอบการใช้งานในลักษณะเหมือนจริง

6. การสร้างผลงานจริง

ขั้นตอนการทำงาน

1. เสนอหัวข้อพิจารณา โดยอธิบายถึงแนวคิด ความเป็นไปได้
2. เสนอข้อมูล สรุปเบื้องต้น แนวทางการออกแบบโดยรวม
3. เสนอแบบร่างครบทุกส่วน ส่วนสำคัญต่างๆ ของงาน
4. เสนอผลงานจริงและข้อมูล เอกสารทั้งหมด

แหล่งข้อมูล

1. สำนักงานใหญ่ greyhound
2. website ที่เกี่ยวกับด้านแฟชั่น
3. website ที่เกี่ยวกับ flash programming

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

GREYHOUND

ประวัติความเป็นมา

"greyhound" เริ่มก่อตั้งขึ้นครั้งแรกในประเทศไทย เมื่อ พ.ศ. 2523 โดยที่เป็นแค่ ตราสินค้าของเสื้อผ้าสำหรับผู้ชายเท่านั้น แต่แล้วไม่นานสินค้าก็กลายเป็นที่ นิยมขึ้นมาในหมู่ของกลุ่มคนหนุ่มที่ทันสมัย ต่อมาในปี พ.ศ. 2533 ก็เริ่ม แดกสายการผลิตสินค้าสำหรับผู้หญิงออกมาด้วย และหลังจากนั้นไม่นาน ก็ค่อยๆเพิ่มสายการผลิตจากรองเท้า, กระเป๋า ตลอดจนกลายเป็นถึงสินค้าเครื่องประดับต่างๆ

จากพื้นที่ของร้านเล็กๆแค่ร้านหนึ่งในกรุงเทพฯ ย่านสยามเซนเตอร์ จนบัดนี้ได้ขยายสาขาออกไปถึง 9 แห่ง จากรายได้ประจำปีในปีแรกเพียงแค่ห้าล้านบาท กลับพุ่งไปถึง 150 ล้านบาทในปลายปี พ.ศ. 2543

ตลอดหลายปีที่ผ่านมา ทางเรายังคง concept ของการออกแบบที่ไม่เคยเปลี่ยน ซึ่งกลุ่มลูกค้าในประเทศไทยก็จะรู้ว่า greyhound ยังคงยืนยงถึงความเป็น "chic and cool, simple but never boring" โดยสิ่งเหล่านี้จะสะท้อนให้เห็นได้จากทุกๆสิ่งๆที่เราทำ ไม่ว่าจะเป็นเสื้อผ้าที่เราออกแบบ, การตกแต่งภายในร้าน ตลอดจนถึงถุงและ package ต่างๆ

ทุกวันนี้เราได้แบ่งสายการผลิตออกเป็น 7 แบบ

- _Casual Wears
- _Semi formal Wears
- _Party Wears
- _Basic Denim
- _Simple Printed T-shirt
- _Foodwears
- _Accessories which include bag, belt, key ring

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Greyhound Core Ideology

- พัฒนาและปรับปรุงในทุกๆสิ่งที่เราทำอย่างสม่ำเสมอ ทั้งด้านแนวคิด, ด้านคุณภาพของสายงานการผลิต, ตลอดจนถึงคุณภาพของสินค้าแต่ละชิ้น ซึ่งในที่สุดแล้วก็เพื่อความพึงพอใจของลูกค้าของเรา
- รู้สึกเหมือนเป็นส่วนหนึ่งในชื่อเสียงของเกรย์ฮาวด์ที่สั่งสมมานาน
- ทำงานด้วยความรู้สึกกระตือรือร้น, รับผิดชอบ, และหลงใหลในงานที่ทำ
- ร่วมกันเป็นส่วนหนึ่งในการทำทลายไปสู่ความสำเร็จ
- ซื่อตรง และมีความเชื่อที่แน่นแฟ้น กับทุกๆสิ่งๆที่เราทำ

Core Target Consumers

กลุ่มเป้าหมายที่ทางเกรย์ฮาวด์ได้วางเอาไว้อย่างชัดเจน

อายุประมาณ 22-30 ปี, เป็นคนสมัยใหม่, ชอบรับรู้เรื่องราวต่างๆที่ทันสมัย อยู่เสมอ เขาและเธอจะเป็นพวกที่เวลาเล่นก็เล่นจริง แต่ถึงเวลาทำงาน ก็ทำงานจริง ซึ่งโดยส่วนใหญ่เขาเหล่านั้นจะเป็นคนที่อยู่ในกลุ่มคนทำงานเกี่ยวข้องกับด้านโฆษณา ดนตรี วงการบันเทิง และงานด้านdesign

ภาพลักษณ์จะเป็นสิ่งที่เขาเหล่านั้นให้ความสำคัญมาก โดยเฉพาะความเป็น ตัวของตัวเอง เขาจะรู้สึกสนุกไปกับแฟชั่น แต่ก็ไม่ใช่ชอบที่จะกลายเป็นเหยื่อของ แฟชั่นแบบตามกระแส โดยที่พวกเขาจะหา brand ที่เหมาะสมกับตัวเองที่สุด ซึ่งราคาไม่ใช่เหตุผลที่จะซื้อหรือไม่ซื้อ แต่เป็นที่ความลงตัว ของแฟชั่นต่างหาก

บทที่ 2

อินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์

กว่าจะมาเป็น Internet

การกำเนิดของอินเทอร์เน็ต ถือเป็นการปฏิวัติครั้งยิ่งใหญ่ของวงการคอมพิวเตอร์และระบบสื่อสารโทรคมนาคมอย่างไม่เคยมีใครคาดคิดมาก่อน ซึ่งอินเทอร์เน็ตนี้ได้เกิดมาจากการรวมตัวกันขององค์ประกอบย่อย ๆ ที่ได้ถูกคิดค้นมาก่อนหน้านี้แล้ว เช่น ระบบโทรเลข, โทรศัพท์, วิทยุ และคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตถือได้ว่าเป็นความสำเร็จที่ยิ่งใหญ่อย่างหนึ่งของการลงทุนในการพัฒนาและคิดค้น ที่ต้องการให้ข่าวสารต่าง ๆ ได้กระจายโดยทั่วไปในระบบเครือข่าย โดยที่ไม่ต้องคำนึงถึงระยะทางของการติดต่อ

ความเป็นมาและประโยชน์ของ Internet

จุดเริ่มต้นของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเกิดขึ้นมาจากความต้องการที่จะให้คอมพิวเตอร์สามารถเชื่อมโยงและสื่อสารพูดคุยกันได้ โดยให้ใช้ทรัพยากรคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ให้คุ้มค่าที่สุด โดยเริ่มแรกในปี ค.ศ. 1960 ทางกระทรวงกลาโหมของสหรัฐอเมริกา ได้จัดตั้งหน่วยงานชื่อ Advance Research Project Agency (ARPA) ขึ้นมาเพื่อทำหน้าที่สนับสนุนงานวิจัยและให้ทุนกับมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ในการพัฒนาและค้นคว้า โดยแนวความคิดของเครือข่ายอาร์ปาเน็ตก็คือ เมื่อใดที่เกิดปัญหาเกี่ยวกับเครือข่ายหนึ่งขึ้นมาในระบบในขณะที่มีการส่งข้อมูลเราก็จะสามารถทำการส่งได้ตามปกติโดยการย้ายข้อมูลที่ส่งไปยังเครือข่ายอื่นที่ยังทำงานได้อยู่ โดยไม่ต้องส่งข้อมูลใหม่อีกครั้ง การเชื่อมโยงเข้ากับเครือข่ายอาร์ปาเน็ตเป็นการเชื่อมต่อด้วยเทคนิคการโต้ตอบที่เรียกว่า "ทีซีพี/ไอพี" (TCP/IP) โดยระบบโต้ตอบไอพี (IP: Internet Protocol) หรืออินเทอร์เน็ตโพรโตคอล เป็นส่วนสำคัญในการเชื่อมโยงเครือข่าย นับตั้งแต่นั้นได้มีได้มีเครือข่ายย่อยของสถาบันและองค์กรต่างๆ ทั้งในประเทศสหรัฐอเมริกา และประเทศต่างๆ ทั่วโลกที่มีความสัมพันธ์ทางการทูตกับสหรัฐอเมริกาได้ขอเชื่อมต่อเข้ากับเครือข่ายอาร์ปาเน็ต ทำให้เครือข่ายอาร์ปาเน็ตมีสมาชิกเพิ่มมากขึ้น และเนื่องจากการเชื่อมโยงของเครือข่ายย่อยต่างๆ เหล่านี้เป็นการเชื่อมต่อด้วยระบบ "อินเทอร์เน็ตโพรโตคอล" ดังนั้น จึงนิยมเรียกเครือข่ายขนาดยักษ์นี้ว่า "อินเทอร์เน็ต" (Internet) ซึ่งแนวความคิดนี้เองได้เป็นรากฐานของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่เป็นระบบเครือข่ายครอบคลุมทั่วโลกอยู่ในปัจจุบันนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อินเทอร์เน็ตนอกจากจะถูกใช้ เป็นเครื่องมือในการสื่อสาร และส่งผ่านข้อมูลต่าง ๆ แล้ว เรายังสามารถนำอินเทอร์เน็ตนี้มาใช้งานในรูปแบบอื่น ๆ ได้อีก ดังนี้

อินเทอร์เน็ตเปรียบเสมือนห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ขนาดใหญ่ ที่มีความสามารถในการหาข้อมูลข่าวสารที่เราต้องการได้อย่างง่ายดายโดยการใช้ Search Engine (โปรแกรมสืบค้น) ตัวอย่าง เช่น เมื่อเราต้องการหาข้อมูลเพื่อทำวิทยานิพนธ์ ซึ่งอาจจะหายากจากห้องสมุดทั่ว ๆ ไป เพราะว่าวิทยานิพนธ์ส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องใหม่ แต่ในระบบ Internet จะมีข่าวสารที่คอยปรับปรุงแก้ไขให้ใหม่อยู่ตลอดเวลา และอาจจะมีข่าวสารที่นักวิจัยบางคนเขียนเกี่ยวกับหัวข้อเอกสารวิจัยส่งไปในอินเทอร์เน็ต ซึ่งเราก็สามารถหาแล้วนำมาอ่านเสริมความรู้ได้

ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายที่สำคัญต่อการสื่อสารในระบบเว็บ (Web) หรือการสื่อสารแบบไฮแมงมุม ซึ่งการสื่อสารแบบนี้สามารถจะเชื่อมโยงกับแหล่งข้อมูลในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้อย่างกว้างขวางและทั่วโลก ดังนั้น การสื่อสารแบบนี้จึงถูกเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า “การสื่อสารระบบเวิลด์ไวด์เว็บ” (World Wide Web : WWW) การสื่อสารระบบเวิลด์ไวด์เว็บเป็นการสื่อสารที่ได้รับการพัฒนาเพื่อการสื่อสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นหลัก ด้วยเหตุนี้ความรู้โดยพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจึงเป็นสิ่งสำคัญต่อการเรียนรู้และเข้าใจในการสื่อสารระบบเวิลด์ไวด์เว็บ

เวิลด์ไวด์เว็บ

เวิลด์ไวด์เว็บ (World Wide Web : WWW) เป็นระบบการสืบค้นข้อมูลข่าวสารแบบไฮแมงมุม (Web) โดยการเชื่อมโยงและโอนย้ายข้อมูลจากแหล่งข้อมูลเวิลด์ไวด์เว็บ ซึ่งเป็นแหล่งข้อมูลที่เราเรียกว่า “เวิลด์ไวด์เว็บเซิร์ฟเวอร์” (WWW server) ข้อมูลเวิลด์ไวด์เว็บเป็นได้ทั้งข้อมูลประเภทข้อความ รูปภาพ เสียง และวิดีโอ ดังนั้นระบบเวิลด์ไวด์เว็บจึงประกอบด้วยคำนิยามต่างๆ ดังอธิบายไว้ในหัวข้อต่อไปนี้

แหล่งกำเนิดคำนิยามของเวิลด์ไวด์เว็บ

เวิลด์ไวด์เว็บเป็นระบบสืบค้นข้อมูลที่ได้รับการประดิษฐ์คิดค้นเมื่อปี พ.ศ. 2533 โดย ทิม เบิร์นเนอร์ส-ลี (Tim Berners-Lee) และโรเบิร์ต ไกล์เลีย (Robert Cailliau) นักวิทยาศาสตร์ของสถาบันเซิร์น (CERN) ซึ่งเป็นห้องปฏิบัติการฟิสิกส์แห่งยุโรป (European Particle Physics Laboratory) ตั้งอยู่ที่นครเจนีวา ประเทศสวิตเซอร์แลนด์ การริเริ่มประดิษฐ์โปรแกรมสำหรับแสดงเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อมูลในระบบเวปไซต์ไวด์เว็บ ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อการสื่อสารข้อมูลบนคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยสามารถสื่อสารข้อมูลได้หลายรูปแบบ เช่น ข้อมูลกราฟิกซึ่งเป็นได้ทั้งรูปภาพและข้อความ ไฟล์ข้อมูล เสียง และไฟล์ข้อมูลวิดีโอ เป็นต้น

รหัสสี่บับคั่นยูอาร์แอล (URL : Uniform Resource Locator)

การเชื่อมโยงข้อมูลในระบบเวปไซต์ไวด์เว็บถูกกำหนดโดยรหัสสี่บับคั่นข้อมูล หรือรหัสสี่บับคั่นแหล่งข้อมูล โดยมีชื่อเรียกว่า "รหัสสี่บับคั่นยูอาร์แอล" รูปแบบของรหัสสี่บับคั่นยูอาร์แอลเป็นรูปแบบมาตรฐานสำหรับระบบเวปไซต์ไวด์เว็บ โดยกำหนดให้ขึ้นต้นด้วยคำว่า "http://" ซึ่งมีความหมายที่แสดงถึงการเชื่อมโยงกับแหล่งข้อมูลเวปไซต์ไวด์เว็บโดยมีระบบการโต้ตอบของการสื่อสารเป็นแบบ "เอชทีทีพี" (HTTP : HyperText Transfer Protocol) หรือเป็นการแสดงข้อมูลแบบ "ไฮเปอร์เท็กซ์" (Hypertext) ซึ่งตามคำจำกัดของไฮเปอร์เท็กซ์เป็นการกำหนดการเชื่อมโยงข้อมูลที่เป็นไฟล์ข้อมูลหรือไฟล์เอกสารชนิด "เอชทีเอ็มแอล" (HTML) ซึ่งซ่อนอยู่เบื้องหลังคำหรือวลี ดังนั้นคำหรือวลีดังกล่าวนี้จึงถูกเรียกว่า "ไฮเปอร์เท็กซ์" สำหรับการกำหนดรูปแบบรหัสสี่บับคั่นยูอาร์แอลเพื่อเชื่อมโยงข้อมูลประเภทอื่นๆ

เอชทีทีพี (HTTP)

เป็นระบบสื่อสารเชื่อมโยงเพื่อโอนย้ายไฟล์ข้อมูลเอชทีเอ็มแอล (HTML) ซึ่งเป็นข้อมูลที่ใช้ในระบบเวปไซต์ไวด์เว็บ ดังนั้นการเชื่อมโยงเพื่อโอนย้ายไฟล์ในระบบเวปไซต์ไวด์เว็บจึงต้องระบุรูปแบบของการสื่อสารเพื่อการเชื่อมต่องานของรหัสสี่บับคั่นยูอาร์แอลตามแบบเอชทีทีพีดังที่ได้กล่าวมาแล้ว

เอชทีเอ็มแอล (HTML)

เป็นภาษาสำหรับเขียนไฟล์ข้อมูลแบบไฮเปอร์เท็กซ์ซึ่งเป็นไฟล์ข้อมูลที่ใช้ในระบบเวปไซต์ไวด์เว็บ หรือเป็นไฟล์แสดงโฮมเพจ (home page) ดังนั้นจึงเรียกไฟล์ข้อมูลชนิดนี้ว่า "ไฟล์ข้อมูลเอชทีเอ็มแอล" ไฟล์ชนิดนี้ประกอบด้วยข้อมูลหลายประเภทได้แก่ ข้อความ รูปภาพ เสียง และวิดีโอ เป็นต้น ตัวอย่างข้อมูลภาพ ได้แก่ ไฟล์ภาพจีไอเอฟ (GIF) และไฟล์ภาพเจพีจี (JPG) เป็นต้น ซึ่งฝังตัวอยู่บนไฟล์ข้อมูลเอชทีเอ็มแอลในการโอนย้ายไฟล์ข้อมูลเอชทีเอ็มแอลที่เป็นข้อมูลภาพทำได้ช้ากว่าข้อมูลประเภทข้อความ เนื่องจากข้อมูลภาพโดยมากเป็นไฟล์ข้อมูลขนาดใหญ่เมื่อเทียบกับไฟล์ข้อความ ดังนั้น หากผู้ใช้ต้องการความเร็วของการโอนย้ายข้อมูลเอชทีเอ็มแอล ผู้ใช้สามารถกำหนดการโอนย้ายไฟล์ข้อมูลเอชทีเอ็มแอลโดยไม่ให้มีการโอนย้ายไฟล์ข้อมูลภาพ โดยกำหนดผ่านโปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์ สำหรับชื่อไฟล์ข้อมูลเอชทีเอ็มแอลถูก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กำหนดให้มีชื่อขยายเป็น html ภายใต้ระบบยูนิคซ์ หรือ htm ภายใต้ระบบจัดการของไมโครคอมพิวเตอร์ สำหรับการโอนย้ายไฟล์ข้อมูลเลขที่เอ็มแอลเป็นการเชื่อมโยงชนิดที่เรียกว่า "ไฮเปอร์ลิงก์" (hyperlink) สรุปได้ว่า ไฟล์เลขที่เอ็มแอลที่แสดงผ่านโปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์นั้นเรียกว่า "โฮมเพจ" นั่นเอง

เว็บเพจหรือโฮมเพจ (Web Page หรือ Home Page)

เว็ลด์ไวด์เว็บเพจเป็นไฟล์ข้อมูลเลขที่เอ็มแอล (HTML) หรือเป็นข้อมูลในระบบเว็ลด์ไวด์เว็บ (WWW) ซึ่งประกอบด้วยคำ หรือวลีพิเศษที่เรียกว่า "ไฮเปอร์เท็กซ์" หรือเป็นการเชื่อมโยงแบบไฮเปอร์ลิงก์ ทั้งไฮเปอร์เท็กซ์และไฮเปอร์ลิงก์เป็นการเชื่อมโยงเพื่อติดต่อไปยังเว็ลด์ไวด์เว็บเซิร์ฟเวอร์แหล่งต่างๆ ที่ได้รับการกำหนดไว้บนเว็ลด์ไวด์เว็บเพจนั้นๆ สำหรับคำที่มีความหมายเช่นเดียวกับเว็ลด์ไวด์เว็บเพจ ได้แก่ เว็บเพจ (web page) และโฮมเพจ (Home page) โดยที่คำว่าโฮมเพจเป็นการเน้นถึงการเป็นข้อมูลประจำเว็ลด์ไวด์เว็บเซิร์ฟเวอร์ หรือเป็นข้อมูลหน้าแรกของเว็ลด์ไวด์เว็บเซิร์ฟเวอร์นั้นๆ อย่างไรก็ตามโฮมเพจอาจหมายถึงไฟล์ข้อมูลที่ถูกหนดโดยโปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์ ดังนั้น โฮมเพจจึงเป็นข้อมูลที่ปรากฏบนโปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์ หรือเป็นไฟล์เลขที่เอ็มแอลที่ได้จากการเชื่อมโยงและโอนย้ายมาจากเว็บเซิร์ฟเวอร์แหล่งอื่นๆ

เว็ลด์ไวด์เว็บเพจเป็นภาพการแสดงข้อมูลของไฟล์ข้อมูลเลขที่เอ็มแอลในรูปแบบต่างๆ โดยถูกกำหนดให้เป็นไฟล์ชื่อ *.HTML หรือ *.HTM โดยกำหนดไฟล์รูปภาพกราฟิกเป็นไฟล์ชื่อ *.GIF และหรือ *.JPG

เว็ลด์ไวด์เว็บเพจ หรือเว็บเพจ หรือโฮมเพจเปรียบเสมือนเป็นเมนูชนิดกราฟิกของระบบเว็ลด์ไวด์เว็บประจำคอมพิวเตอร์ที่เป็นเซิร์ฟเวอร์ หรือเป็นเมนูประจำตัวของผู้ใช้คอมพิวเตอร์ หน้าทีของเว็ลด์ไวด์เว็บที่แท้จริงคือ เป็นข้อมูลหน้าแรกที่ใช้เริ่มต้นสำหรับการเชื่อมโยงไปยังข้อมูลต่างๆ ที่อ้างถึง ดังนั้น เนื้อหาของเว็บเพจจึงสอดคล้องกับงานตามวัตถุประสงค์ของศูนย์คอมพิวเตอร์นั้นๆ และหากมองเว็บเพจในแง่ของธุรกิจการค้า และการบริการต่างๆ พบว่าเว็บเพจเป็นสื่อโฆษณา เป็นการเสนอเพื่อจำหน่ายสินค้า และการบริการ โดยเว็บเพจเหล่านี้อาจได้รับการติดตั้งบนเซิร์ฟเวอร์ ซึ่งเป็นคอมพิวเตอร์ของบริษัท หรือหน่วยงานต่างๆ หรือเป็นการเช่าพื้นที่ของโฮสต์ซึ่งเป็นศูนย์คอมพิวเตอร์ในลักษณะการเช่าพื้นที่เป็นรายเดือนหรือรายปี

โปรแกรมในระบบเว็ลด์ไวด์เว็บ

โปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับระบบเว็ลด์ไวด์เว็บแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วนคือ โปรแกรมระบบเว็ลด์ไวด์เว็บภายใต้ข้อมูลประเภทข้อความ หรือเท็กซ์ (text) และโปรแกรมภายใต้ข้อมูลประเภทกราฟิก (graphic) โปรแกรมระบบเว็ลด์ไวด์เว็บประเภทข้อความ ได้แก่ โปรแกรมลินซ์ ส่วนโปรแกรมเว็ลด์ไวด์เว็บประเภทกราฟิกเรียกว่า โปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์ (Web Browser) หรือโปรแกรมเว็ลด์ไวด์เว็บเบราว์เซอร์ (WWW Browser)

โปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์โดยทั่วไปเป็นโปรแกรมชนิดที่ทำงานผ่านโปรแกรมอินเทอร์เน็ตเฟซที่เป็นระบบโต้ตอบที่ซีพีไอพี (TCP/IP) ภายใต้วินโดวส์ ซึ่งโปรแกรมหดงกล่าวได้แก่ โปรแกรมวินโดวส์ออกเกต (Window Socket) หรือเรียกว่าโปรแกรมวินซ็อก (Winsock) อย่างไรก็ตาม ยังมีโปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์ที่ทำงานโดยตรงไม่ผ่านโปรแกรมวินซ็อกซึ่งได้แก่ โปรแกรมไฮคอมม (Icomm)

โปรแกรมเว็ลด์ไวด์เว็บเบราว์เซอร์ (WWW Browser)

เป็นโปรแกรมเว็ลด์ไวด์เว็บประเภทกราฟิกซึ่งมีหน้าที่เชื่อมโยงแหล่งข้อมูลต่างๆ โดยเฉพาะแหล่งข้อมูลเว็ลด์ไวด์เว็บ หรือเว็บเซิร์ฟเวอร์ (Web server) การเชื่อมโยงและการโอนย้ายไฟล์ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลดังกล่าว เพื่อแสดงข้อมูลภายใต้ระบบเอชทีเอ็มแอล (HTML) สำหรับโปรแกรมเว็ลด์ไวด์เว็บเบราว์เซอร์ที่สำคัญ และเป็นที่ยอมรับกันอย่างแพร่หลาย ได้แก่ โปรแกรมเน็ตสเคป (Netscape Navigator), โปรแกรมโมเซอิก (NCSA Mosaic), โปรแกรมเซลโล (Cello), โปรแกรมฮอตจาวา (HotJava) โปรแกรมไมโครซอฟต์อินเทอร์เน็ต-เอ็กซ์พลอเรอร์ (MS-Internet Explorer) และโปรแกรมไอคอมม (I-comm) เป็นต้น

การทำธุรกิจบนอินเทอร์เน็ต หรือที่เรียกว่า E-Commerce ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมกันมากในปัจจุบัน เพราะเราสามารถเปิดตลาดการค้าไปได้ทั่วโลกโดยใช้เว็บเป็นสื่อกลาง ซึ่งมีค่าใช้จ่ายในการจัดทำเว็บไซต์และโฆษณาผลิตภัณฑ์เพียงเล็กน้อยเท่านั้น เมื่อเปรียบเทียบกับสื่อประเภทอื่น ๆ

เราสามารถฟังเพลงและดูภาพยนตร์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตได้ ซึ่งเราต้องมีโปรแกรมที่สามารถเล่นระบบนั้น ๆ ติดตั้งไว้ก่อนและใช้บริการของ ISP ที่เร็วพอ

การเผยแพร่ผลงานและความรู้ของตัวเองหรือใส่ประวัติลงในเว็บ เพื่อเป็นประโยชน์ในการนำเสนอตัวเอง (Portfolio) เมื่อมีการสมัครงานหรือแสดงผลงานสู่ผู้อื่น

การประชาสัมพันธ์ขององค์กร เช่น เว็บไซต์ของบริษัทและองค์กรต่าง ๆ ในอินเทอร์เน็ต เพื่อทำการโปรโมตบริษัทหรือองค์กรของเรามีอะไรบ้าง และเราสามารถให้บริการอะไรแก่บุคคลทั่วไปได้บ้าง

การสร้างสมาคมและทำกิจกรรมร่วมกันในอินเทอร์เน็ต เช่น เราสามารถรับฟังความคิดเห็นต่าง ๆ หรือพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันผ่านทางอินเทอร์เน็ตได้

ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตยังมีประโยชน์อีกมากมาย นอกเหนือจากที่ได้อธิบายมาแล้วข้างต้น และองค์ประกอบส่วนหนึ่งที่สำคัญและเป็นตัวผลักดันให้เกิดการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างแพร่หลายในปัจจุบันก็คือ World-Wide-Web (WWW) หรือที่เราเรียกว่า “เว็บ” ซึ่งเป็นบริการของอินเทอร์เน็ตที่อนุญาตให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงข้อมูล ด้วยรูปแบบของการนำเสนอข้อมูลเป็นแบบมัลติมีเดีย ซึ่งประกอบไปด้วยภาพกราฟิก เสียง และภาพเคลื่อนไหว นอกจากนี้เว็บยังมีโครงสร้างที่เรียกว่า “ไฮเปอร์เท็กซ์” (Hypertext) ที่มีลักษณะเป็นลิงค์เชื่อมโยงระหว่างเว็บเพจหน้าต่าง ๆ ซึ่งทำให้การค้นหาข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตมีความง่ายและสะดวกในการใช้งานมากขึ้น

ระบบมัลติมีเดียกับเว็บ

ในสมัยก่อนการใช้งานในอินเทอร์เน็ตจะค่อนข้างช้า เนื่องจากความสามารถของอุปกรณ์ในระบบเครือข่ายมีความเร็วค่อนข้างต่ำ และโปรแกรมที่ช่วยในการบีบอัดไฟล์ ยังไม่ได้พัฒนาเท่าที่ควร ทำให้การใช้งานในเว็บ ส่วนใหญ่เป็นข้อมูลประเภทข้อความเท่านั้น หรือถ้าเป็นข้อมูลประเภทรูปภาพกราฟิก ก็จะทำให้การเรียกข้อมูลช้า ซึ่งจะทำให้ผู้เข้าชมเกิดความเบื่อหน่ายและอาจจะไม่ต้องการมาเยี่ยมชมเว็บเพจหน้านั้น ๆ อีกเลย ต่อมาเมื่อการพัฒนาของเครื่องมือและอุปกรณ์รับส่งสัญญาณได้ถูกพัฒนามากขึ้น และมีโปรแกรมที่ช่วยในการบีบอัดไฟล์ที่มีประสิทธิภาพสูง เช่น รูปแบบของ MPEG FILE ชนิดต่าง ๆ พร้อมกับโปรแกรมที่ช่วยในการสร้างเว็บมัลติมีเดียต่าง ๆ เช่น FLASH, Director จนทำให้เราสามารถสร้างเว็บเพจที่มีข้อมูลประเภทกราฟิก เสียง หรือภาพเคลื่อนไหวที่น่าชมและมีความเร็วในการเรียกข้อมูลสูง

ในปัจจุบันบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การถือกำเนิดของเว็บไซต์ต่าง ๆ มีเป็นจำนวนมาก และมีที่คาดว่าจะมากขึ้นเรื่อย ๆ สืบเนื่องมาจากประโยชน์ต่าง ๆ ของอินเทอร์เน็ตที่ได้กล่าวไปแล้ว ดังนั้นการสร้างเว็บไซต์ในรูปแบบมัลติมีเดียนี้จะมีประโยชน์และข้อได้เปรียบมากกว่าเว็บไซต์ที่มีลักษณะอยู่นิ่ง (ถึงแม้จะมีภาพเคลื่อนไหววางอยู่เป็นบางภาพใน HTML ก็ตาม) ตรงที่ความสามารถในการดึงดูดใจผู้เข้าชมอินเทอร์เน็ตให้เข้ามาเยี่ยมชมและรับข้อมูลข่าวสารที่เราให้

ดังนั้นการที่เราสามารถสร้างเว็บไซต์ที่สามารถเปลี่ยนแปลงข้อมูลข่าวสารให้ทันสมัย อยู่เสมอ และมีการนำเสนอรูปแบบเว็บเพจที่น่าตื่นตาตื่นใจ มีระบบมัลติมีเดีย ทั้งภาพเคลื่อนไหว และเสียงที่ดาวน์โหลดได้เร็ว จึงจะเป็นสิ่งที่นำไปสู่ความสำเร็จของเว็บไซต์ที่เราสร้างขึ้นมานั่นเอง

ความเป็นมาของ FLASH

FLASH เป็นหนึ่งในหลาย ๆ โปรแกรมที่ถูกพัฒนาโดยบริษัท Macromedia เพื่อให้ เป็นโปรแกรมที่ใช้สร้างเว็บเพจที่สวยงามและมีลูกเล่นต่าง ๆ ที่ดึงดูดใจผู้เข้าชม ที่จริงแล้ว FLASH เริ่มแรกกำเนิดมาจากบริษัท FutureSplash และ Macromedia ได้ซื้อลิขสิทธิ์ plug-in และเครื่องมือวาดภาพกราฟิกมาพัฒนาต่อ ซึ่งในตอนแรกดูเหมือนว่าโปรแกรมที่นำมาพัฒนาใหม่นี้ จะดูไร้ สาระและไม่มีอะไรน่าสนใจเลยเมื่อเทียบกับโปรแกรมอื่นๆ เช่น Shockwave ซึ่ง Macromedia ก็ เป็นเจ้าของและมีโปรแกรม Director เป็นเครื่องมือที่ดีในการสร้าง Shockwave อยู่แล้ว

แต่เมื่อโปรแกรม FLASH 3 ได้ออกมาเมื่อปี 2541 FLASH ได้เริ่มที่จะกลายเป็นเครื่องมือมาตรฐานที่ใช้สำหรับสร้างเว็บไซต์ไปแล้ว ยิ่งไปกว่านั้น FLASH ได้ก้าวล้ำหน้า Shockwave ไป อีกขั้นหนึ่งแล้วด้วย ในเรื่องของความนิยม มีบริษัทต่าง ๆ มากมายที่เปลี่ยนเว็บไซต์ของตัวเองจาก HTML ธรรมดามาใช้ FLASH ในการออกแบบสร้างภาพเคลื่อนไหว (Web Animation) รวมทั้งทำ ระบบมัลติมีเดียต่าง ๆ ให้กับเว็บไซต์ของตัวเอง เมื่อ plug-in และเครื่องมือในโปรแกรม FLASH ได้ถูกพัฒนามากขึ้น มันดูเหมือนกับว่าเทคโนโลยีของภาพ กราฟฟิกแบบเวกเตอร์ (Vector) จะมีข้อได้เปรียบมากกว่าเทคโนโลยีของภาพกราฟฟิกแบบบิตแมป (Bitmap) ในด้านการบีบอัดไฟล์ให้มีขนาดเล็กลง และเหมาะสำหรับการใช้งานในระบบ อินเทอร์เน็ตที่ต้องการความเร็วใการเรียกข้อมูลสูง นอกจากโปรแกรม FLASH ธรรมดาแล้ว Macromedia ยังได้ออกแบบโปรแกรมสำหรับทำงานทางด้านฝั่งเซิร์ฟเวอร์อีกด้วย เรียกว่า FLASH Generator ซึ่งจะทำหน้าที่เหมือนโปรแกรม ASP ในการติดต่อและรับส่งข้อมูลแต่จะมี ลักษณะเป็นภาพกราฟิกมากกว่าข้อมูลที่เป็นข้อความธรรมดา

จาก FLASH 3 มาสู่ FLASH รุ่นถัดไป

การพัฒนาของ FLASH 3 มาเป็น FLASH 4 ได้มีการพัฒนาของโปรแกรมให้ดีขึ้น หลายประการดังต่อไปนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. การสร้างฟอร์มที่ดีขึ้นกว่าเดิม ความสามารถของการสร้างฟอร์มและมีภาพเคลื่อนไหวที่สวยงาม ดึงดูดใจผู้เข้าชม จะเป็นปัจจัยที่สำคัญสำหรับการสร้างระบบ E-Commerce ขึ้นมาแข่งขันได้ (ตัวอย่างของการสร้างฟอร์มนี้มีในบทที่ 10)
2. การพัฒนาหน้าต่างตอบสนองความต้องการของผู้เขียนโปรแกรมที่ดีขึ้น เช่น หน้าต่าง Scene Inspector ที่เราสามารถควบคุมการทำงานของหลาย ๆ ชิ้นรวมกันได้
3. การพัฒนาของเครื่องมือกราฟิกที่ดีขึ้น เช่น มีเครื่องมือสำหรับสร้างรูปสี่เหลี่ยมที่มีมุมมน (Rounded Rectangle)
4. การพัฒนาของระบบควบคุมที่ดีขึ้น FLASH 4 ได้มีตัวควบคุม (action) ที่ถูกออกแบบเพื่อให้แน่ใจว่าเบราว์เซอร์ที่เปิดเว็บไซต์ FLASH จะไม่หยุดการทำงาน ถ้าแม้ว่าการนำเสนอของภาพเคลื่อนไหวได้หยุดลง
5. FLASH 4 มีการบีบอัดไฟล์เสียงแบบ MP 3 ซึ่งจะได้เสียงที่มีคุณภาพและมีขนาดเล็ก และนี่ก็เป็นสิ่งที่ผู้ออกแบบ FLASH ชอบ เพราะเราสามารถใส่เสียงดนตรีและเสียงพูดเข้าไปในมูฟวี่ได้ในขณะที่ไฟล์ก็ยังมีขนาดเล็กเหมือนเดิม
6. มีโครงสร้างของไทม์ไลน์ที่ดีขึ้นกว่าเดิม เช่น เราสามารถสร้างภาพเคลื่อนไหวได้ง่ายขึ้นกว่าเดิม โดยแค่คลิกขวาและเลือก Create Motion Tween และมีปุ่มที่สามารถแสดงโครงร่างของวัตถุในแต่ละเลเยอร์เป็นสีที่แตกต่างกันอีกด้วย
7. การทำงานที่สร้างใน FLASH ออกสู่โลกภายนอกที่ดีขึ้นกว่าเดิม ขณะที่ ใน FLASH 3 เราจะต้องทำการ export มูฟวี่ออกมาแล้วค่อยใช้ Aftershock ควบคุมสร้าง HTML ขึ้นมา แต่ใน FLASH 4 จะมีเมนู Publish ให้พร้อมเสร็จสำหรับการทำงานในส่วนนี้

FLASH

FLASH เป็นโปรแกรมที่ใช้เทคโนโลยีภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ ในเว็บ ซึ่งเทคโนโลยีภาพกราฟิกหลัก ๆ มีอยู่ 2 แบบ คือ

1. เทคโนโลยี ราสเตอร์ (Raster) เป็นภาพที่ประกอบไปด้วยสี่เหลี่ยมเล็ก ๆ และมีสีอยู่ภายใน ที่เรียกกันว่า pixel ซึ่งความละเอียดของภาพจะขึ้นอยู่กับจำนวน pixel ที่จะแสดงนี้ โดยปกติภาพแบบราสเตอร์นี้ จะมีลักษณะเป็นเหมือนขั้นบันไดเมื่อภาพนั้นถูกขยายเข้ามา มาก ๆ (ดังแสดงในรูปที่ 2.1 (A) และโดยมากแล้วภาพกราฟิกแบบราสเตอร์นี้จะเหมาะสำหรับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพประเภทรูปถ่าย หรือรูปที่มีรายละเอียดของสีมาก ๆ และโปรแกรมที่ใช้งานกราฟิกประเภทนี้ เช่น Adobe PhotoShop และ Paint

2. **เทคโนโลยี เวกเตอร์ (Vector)** จะเป็นภาพที่เกิดจากลายเส้นชนิดต่าง ๆ ที่ถูกนิยามไว้แล้วในทางคณิตศาสตร์ ดังนั้นภาพแบบเวกเตอร์จึงไม่ขึ้นอยู่กับความละเอียดของตัวกลางที่ถ่ายทอดภาพนั้นเลย และสามารถย่อ/ขยายภาพได้โดยไม่สูญเสียรายละเอียดอีกด้วย (ดังแสดงในรูปที่ 2.1(B) ดังนั้นภาพแบบเวกเตอร์นี้จึงเหมาะสำหรับการเขียนตัวอักษร, ภาพกราฟิกหนา และภาพกราฟิกในเว็บ

นอกจากข้อแตกต่างโดยธรรมชาติระหว่างเทคโนโลยีทั้งสองนี้ ภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์โดยส่วนใหญ่จะมีขนาดของไฟล์ที่เล็กกว่าภาพแบบราสเตอร์มาก ดังนั้น FLASH จึงเป็นเครื่องมือที่เหมาะสมสำหรับการสร้างเว็บเพจและภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ ในเว็บมาก ซึ่งเว็บไซต์บางเว็บอาจมีขนาดเพียง 191 KB แต่สามารถแสดงภาพเคลื่อนไหว หรือมูฟวี่ได้ประมาณ 3 นาที พร้อมกับมีเสียงดนตรีอีกด้วย

ดังนั้น FLASH จึงอาจเป็นทางเลือกทางหนึ่งในการสร้างเว็บไซต์ที่มีระบบมัลติมีเดีย ทั้งภาพเคลื่อนไหว เสียงดนตรีและเสียงที่เรากำหนดให้ปุ่มต่าง ๆ พร้อมกับการสร้างฟอร์มที่น่าสนใจยิ่ง นอกจากนั้นความสามารถในการบีบอัดไฟล์ทั้งรูปภาพและเสียงให้มีขนาดเล็กลง ก็เป็นข้อได้เปรียบที่สำคัญอีกข้อหนึ่งเช่นกัน

บทที่ 3

การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการรวบรวมข้อมูลดังที่กล่าวทั้งในบทที่ 1 และบทที่ 2 มาแล้ว สามารถแบ่งข้อมูลเนื้อหาทั้งหมดที่จะนำเสนอ แบ่งออกมาเป็น 3 ตอนด้วยกัน ประกอบด้วย

1. Nu Collection

seasonal image เพื่อการสร้างภาพลักษณ์ให้จดจำได้ถึง theme ของแต่ละ season ด้วยรูปแบบ interactive และ moving graphic ที่มีความลงตัว ส่งเสริมกันและกัน

2. Stylish B-ing

กับส่วนที่เป็นเนื้อหา เพื่อสร้างความน่าสนใจและดูจริงจังให้ website มากกว่าที่จะเป็นแค่ website ที่จะแสดงแต่สินค้าของ brand นั้นๆอย่างเดียว โดยจะอิงกับลักษณะของรูปแบบชีวิต (Lifestyle) ของกลุ่มลูกค้าเป็นหลัก โดยสามารถแบ่งแยกย่อยออกเป็นเมนูย่อยได้ 2 ช่วง คือ

- desktop ready!

อีกรูปแบบหนึ่งในการสร้าง brand ให้เข้าถึงรูปแบบชีวิตประจำวัน เพื่อให้เป็น top of mind ของ target consumer

_ style saver ให้บริการ download screensaver ทั้งสำหรับ Mac และ Pc

_ Just Right Click บริการ download wallpaper ใน style greyhound

- cool links

ส่วนที่จะเชื่อมต่อไปยัง website อื่นๆที่เป็น alliance หรือมีความเกี่ยวข้องกัน

เช่น เว็บไซต์ข่าวสาร, fashion, magazine on-line, นิทรรศการงานศิลปะต่างๆ

3. Contact Us

สร้าง image ให้กลุ่มเป้าหมายได้รับรู้เสมือนมี connection อยู่เสมอในทุกที่ทาง

- news

ข่าวสารจาก greyhound ในทุกรูปแบบ อาจแบ่งเป็น

_ in show การเข้าร่วมงาน fashion show ต่างๆไม่ว่าจะ Inter หรือ Local

_ in press เมื่อลงตามสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ , สัมภาษณ์ designer หรือ

new collection featured in Magazines

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

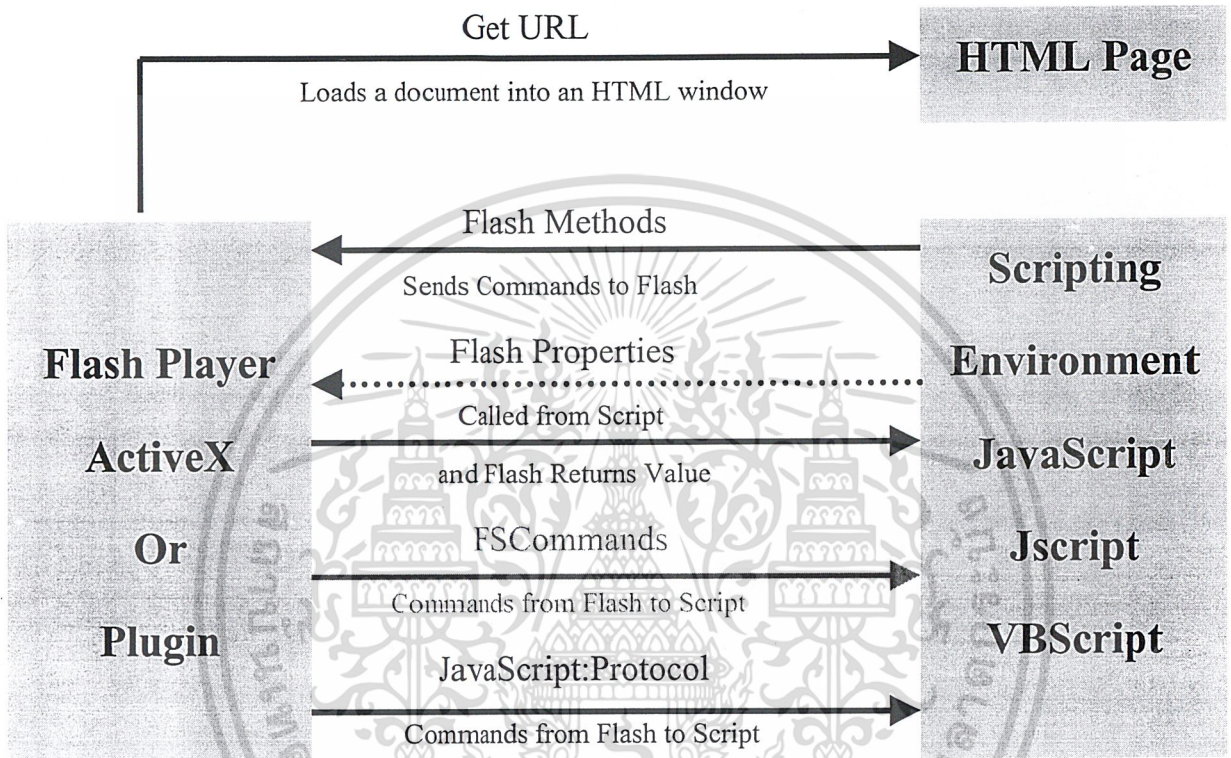
- keep in touch (catalog request)
การสมัครเป็น mailing list เพื่อรับข่าวสารต่างๆจาก greyhound ทั้งทาง E-mail , fax ,direct mail ได้จากทุกมุมโลก
- stores (shop list)
สถานที่ตั้งและหมายเลขสำหรับติดต่อของแต่ละ shop ทั้งในและต่างประเทศ
สถานที่ตั้งของ Head office

โดยรายละเอียดของข้อมูลทั้งหมดที่นำเสนอเป็นภาษาอังกฤษ เนื่องจากลักษณะของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นคนที่ทันสมัยอยู่เสมอ การรับข่าวสารข้อมูลจากต่างประเทศจึงเป็นเรื่องปกติ ทั้งนี้การนำเสนอข้อมูลให้เป็นไปในรูปแบบที่เป็นสากลจึงเป็นสิ่งจำเป็น โดยที่การเสนอข้อมูลในลักษณะที่เป็นข้อความที่บรรยายถึงรายละเอียดในแต่ละหน้า จะต้องคำนึงถึงความสวยงามและความสอดคล้องกับการออกแบบกราฟฟิก, การตัดสลับจากเมนูหนึ่งเข้าสู่อีกเมนู(transition), การคัดเลือกหา loop ของเพลงมาประกอบเพื่อช่วยส่งเสริมบรรยากาศ

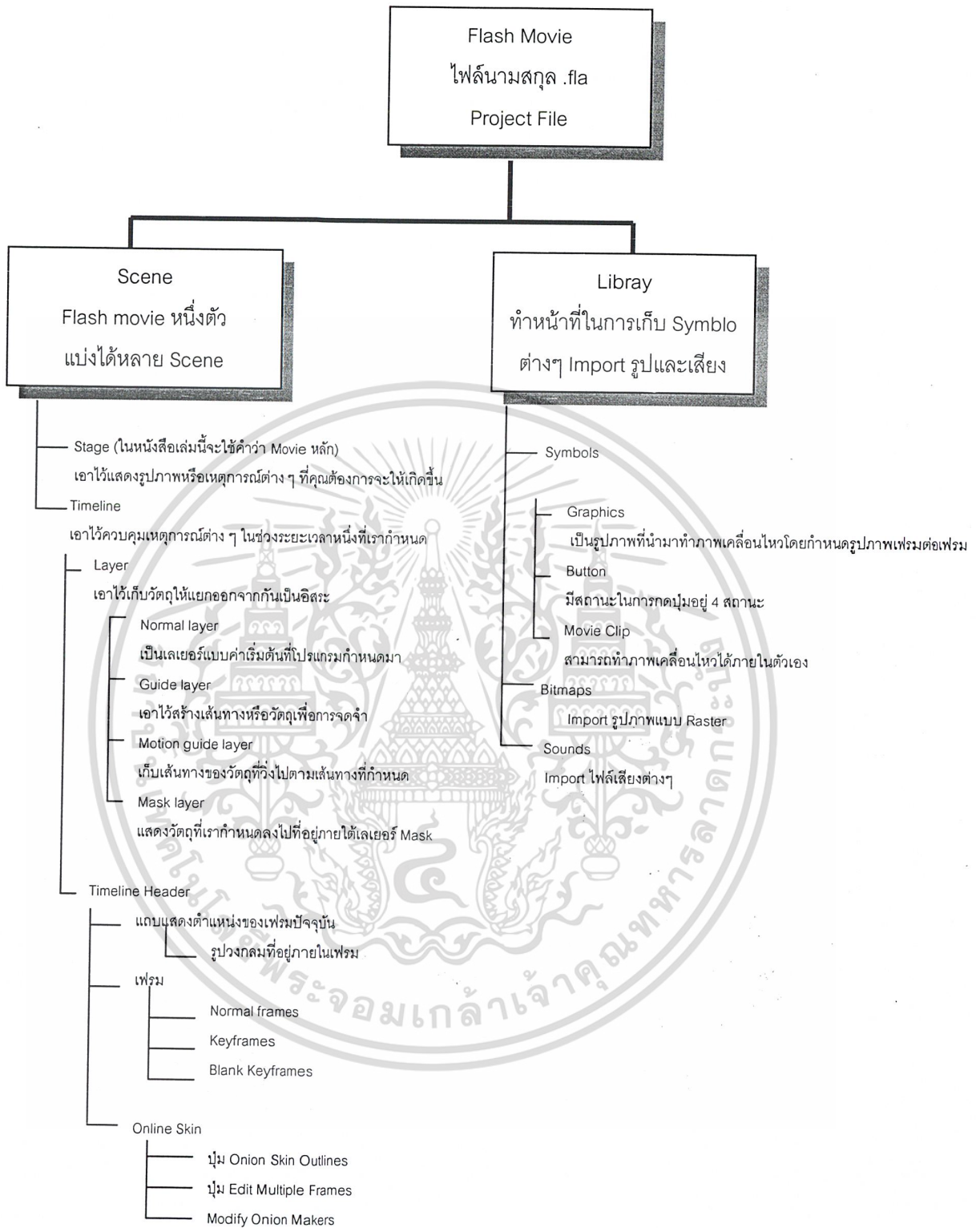
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงสร้างของโปรแกรม Flash

Flash Communications



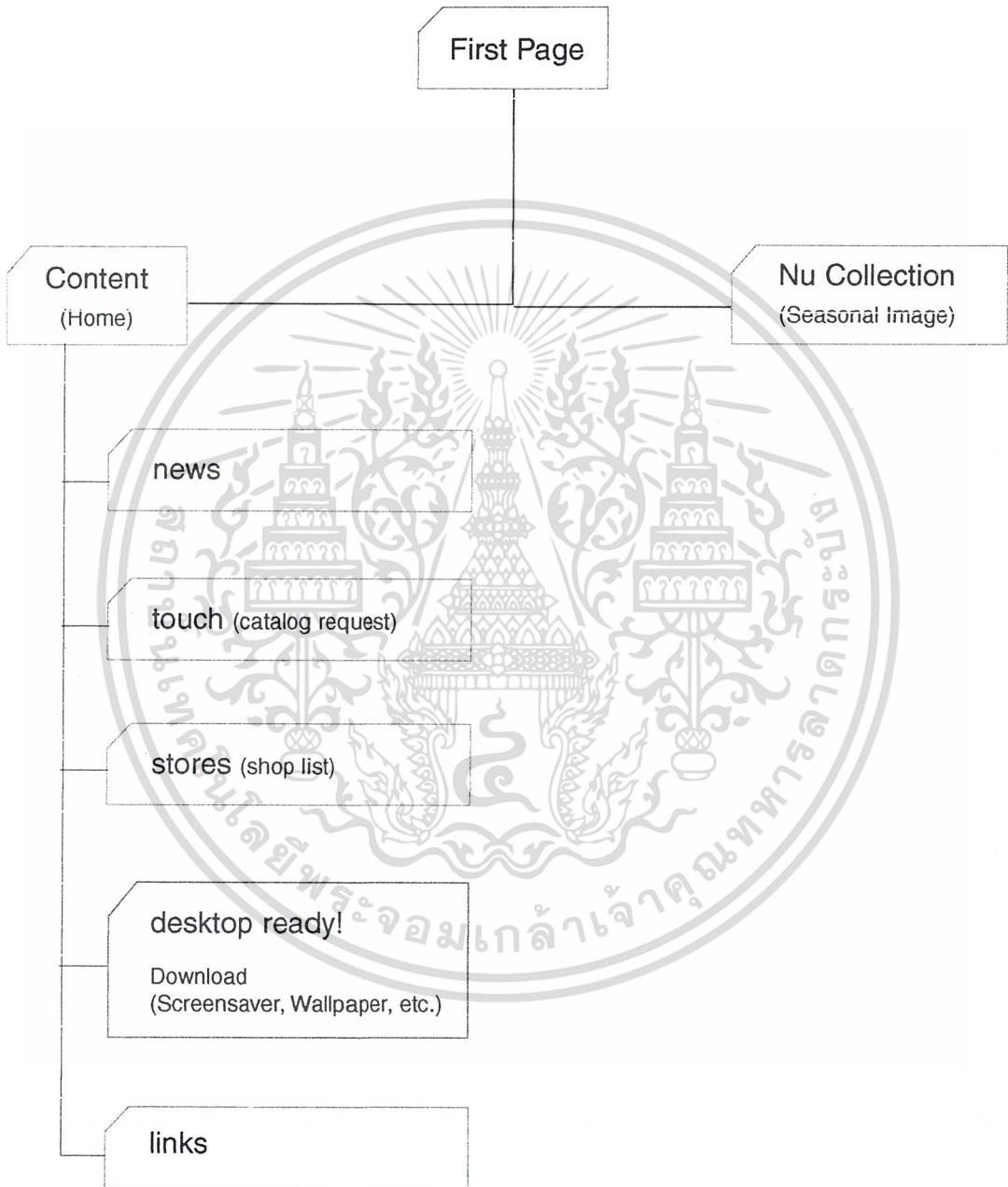
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และฟ้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

แผนผังโครงสร้างเว็บไซต์ (site map)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

แนวคิดและการพัฒนาแบบร่าง

ขั้นตอนการออกแบบ

1. กำหนดถึงแนวความคิดและลักษณะโดยรวมของงาน โดยคำนึงถึงความเป็นไปได้ในการนำเสนอและความถูกต้องเหมาะสมกับข้อมูลที่จะนำเสนอ
2. สรุปถึงรูปแบบของงานและข้อมูลต่างๆ ที่ต้องการเขียนในชิ้นงาน
3. รูปแบบของงาน นำเสนอในรูปแบบที่ดูเรียบง่าย แต่การนำเสนอข้อมูลในด้านต่างๆ นั้นยังคงครบถ้วน ถูกต้องและชัดเจน ในการออกแบบได้คำนึงถึงในเรื่องของรูปแบบ สี การจัดวางองค์ประกอบเพื่อให้ชิ้นงานดูน่าสนใจ รวมไปถึงภาพประกอบต่างๆ ที่นำมาใช้ในการออกแบบซึ่งภาพประกอบดังกล่าวนี้มีทั้งส่วนที่เป็นภาพถ่ายจริงและส่วนที่สร้างขึ้นมาจากสร้างจากรูปแบบที่มีอยู่เดิมนำมาดัดแปลง เพิ่มความน่าสนใจ การนำภาพที่เป็นสัญลักษณ์ที่จะสื่อถึงความหมายของเมนูแต่ละหัวข้อ มาใช้ในการออกแบบส่วนต่างๆ
4. กำหนดเสียงและดนตรีที่จะใช้ในงานโดยคำนึงถึงความสอดคล้องและเหมาะสมเป็นหลัก เช่น เสียงดนตรีในส่วนเริ่มต้นหรือปุ่มต่างๆ เมื่อกดแล้วควรมีเสียงอย่างไร ดนตรีในลักษณะแบบเรียบๆ แต่ดูทันสมัย และช่วยสร้างบรรยากาศ(ลักษณะ เหมือนในงานแฟชั่น โชว์) เป็นส่วนสำคัญที่ช่วยเพิ่มความน่าสนใจ และแสดงถึงภาพลักษณ์ของแบรนด์ได้เป็นอย่างดี
5. การสร้างแบบร่างจากแนวความคิดและข้อมูลดังที่กล่าวมาแล้ว ทำการออกแบบและแก้ไขข้อบกพร่องในด้านต่างๆ พร้อมทั้งตรวจสอบความถูกต้อง
6. ทดสอบการใช้งานในลักษณะเหมือนจริงเพื่อพัฒนาให้สมบูรณ์เวลาสร้างผลงานจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปแนวทางขั้นต้นในการออกแบบ

วัตถุประสงค์

- สร้างงาน interactive ให้สะท้อนถึงความเป็น greyhound อย่างชัดเจน
- เจาะลึกถึงสื่ออินเทอร์เน็ต กับความเป็นไปได้ในทุกแง่ของสื่อที่จะเกิดขึ้นได้ เพื่อให้เกิดความคุ้มค่าของการใช้สื่อให้ได้มากที่สุด

Design Concept

- Static but Dynamics (mass & space)
- Open Ideology (freestyle control)
- Thinking

Form & Technics

- Flash Technology & Java-script for Dynamic
- ด้วยรูปแบบที่นิ่งแบบ minimalism แต่ตื่นตาทุกครั้งที่มีการเคลื่อนไหว
- ส่วนที่เป็น show collection ของแต่ละ season ก็จะไปเปลี่ยนลักษณะของ graphic & movement ให้ต่างกันไปตามแต่ละ theme collection นั้นๆ

Function

- จากที่ greyhound ได้วาง position consumer ไว้อย่างชัดเจน ซึ่งจะสามารแสดงให้เห็นว่า สื่อชนิดนี้จะเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างชัดเจนและตรงจุด
- เป็นสื่อที่สามารถสร้างความเข้าใจในตัว brand ได้มาก โดยใช้ประโยชน์ของความเป็น interactive ด้วยลักษณะของทุก movement, transition, sound design

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การพัฒนา CONCEPT หลัก

เนื่องจากภาพลักษณ์ของสินค้าเกอรัฮาร์ด รวมไปถึงกลุ่มเป้าหมายที่จะมีความเป็น art อยู่ในตัวตนสูง จึงได้แนวคิด และแรงบันดาลใจมาสร้างงานแฟชั่น คอลเลคชั่นใหม่ของเกอรัฮาร์ด โดยนึกไปถึงว่า ความเป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ก็เปรียบเสมือนกับกองทัพ เป็นกองทัพของคนรุ่นใหม่ที่จะมาสร้างผลงานที่เต็มไปด้วยแนวคิดที่สร้างสรรค์ หรือสามารถเรียกสั้นๆได้ว่าเป็นกลุ่ม “กองทัพใหม่”

Fashion Concept

ความเป็นกองทัพ ทำให้ designer ได้แรงบันดาลใจจากเสื้อผ้าของเหล่าทหารในกองทัพต่างๆในช่วงยุคสงคราม เช่น เยอรมัน, รัสเซีย ที่ดูแลรู้สึกถึงความขึงขัง และเรียบเท่

Style Concept

- จะมุ่งไปที่การตัดเย็บที่ปราณีต ผ้าเนื้อสังเคราะห์ที่มีความทนทาน หรืออาจประยุกต์เป็นผ้าฝ้ายเบาสบายสำหรับสตรี ลักษณะเสื้อนอก แบบพอดีตัว คอปกแข็งแบบติดกระดุมปิดคอพอดี กระเป๋าเสื้อแบบมีสี่ข้าง กระดุมโลหะ
- กางเกงทรงตรงกับรองเท้าส้นสูงหนังสีดำ หรือเป็นบูทสีดำสำหรับบุรุษ
- อาจตกแต่งด้วยปั๊ และตราแบบต่างๆ หรืออาจแทนด้วยเข็มกลัดหรือ ที่เป็นลายสกรีนแบบ graphic
- ยังคงความเป็น greyhound มีเน้นไปที่สีขา-เทา-ดำ แต่ก็จะมีเอเซียเข้ามาประกอบด้วย รวมไปถึงอาจมีสีแดงเข้ามาเป็นส่วนประกอบบ้าง

Graphic Concept

เมื่อนึกถึงความเป็นกองทัพ จึงพยายามหา concept ของงาน graphic ให้เกี่ยวข้องกับตัวงานมากที่สุด ซึ่งเมื่อพยายามศึกษากลับไปถึงประวัติศาสตร์ศิลปะ จึงพบว่างานกราฟิกแบบ Constructivism <1913 -1920s> มีความเหมาะสมมากที่สุดในการนำมาสรุปแบบแนวความคิดในการทำงาน graphic

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่อ “กองทัพใหม่” จึงถูกนำมาแปลให้เกิดความเป็นสากล โดยเริ่มหาคำที่ดูไม่ธรรมดา จนเกินไบนั้ จากคำว่า “NEW ARMY” จึงถูกปรับเปลี่ยนไปมา จนผลสุดท้ายลองผสมแสงให้ออกมาเป็นคำที่อ่านง่าย แต่ไม่ธรรมดาจนเกินไป “NU ARMY”

NU ARMY คำว่า NU เป็นการอ่านออกเสียงใกล้เคียงกัน กับคำว่า new แต่กลับเป็นการเขียนที่ตัดทอนมากกว่า ทำให้รู้สึกถึงความทันสมัย และเการสร้างสรรค์ที่ไม่ยึดติดอยู่กับรูปแบบเดิมๆ

หลังจากที่ได้แนวคิดในการทำงานแล้ว จึงเริ่มจากการแบ่งขอบเขตของงานทั้งหมดว่ามีอะไรบ้าง ดังนี้

1. logo ของคอลเลคชั่นใหม่
2. Lay-out ของคอลเลคชั่นใหม่ (new collection)
3. Lay-out ของเมนูหลัก (main menu)

จะเห็นได้ว่างานส่วนใหญ่จะถูกเน้นไปที่ส่วนของ new collection เพราะเนื่องจากประเด็นหลักของการสร้าง website ก็คือต้องการแสดงภาพลักษณ์ของตราสินค้าให้เห็นอย่างชัดเจน และส่วนของ set fashion ก็น่าจะเป็นส่วนที่แสดงภาพลักษณ์ได้อย่างชัดเจน มีความทันสมัย และเป็นปัจจุบันมากที่สุด

แบบร่างครั้งที่ 1

1. Logo

เนื่องจากเป็น collection เป็นเรื่องของ "กองทัพ" จึงได้แนวความคิดที่จะทำโลโก้เป็นรูปแบบของเหรียญตรา, ป้ายอาร์มของกองทัพ แล้วนำเอาโลโก้ของเกรย์ฮาวด์มาประยุกต์จัดวาง



แบบร่างโลโก้ ครั้งที่ 1

จากแบบร่างครั้งที่ 1 พบปัญหาความไม่ลงตัวของงาน คือ งานออกแบบไม่มีความแปลกใหม่ ยังยึดติดอยู่กับ form เก่าๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา²² และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. New Collection

จากบทสรุปที่ตั้งใจให้เป็น graphic แบบ Constructivism จึงได้ศึกษา และนำเอาตัวอย่างงานในรูปแบบนั้นๆมาประยุกต์



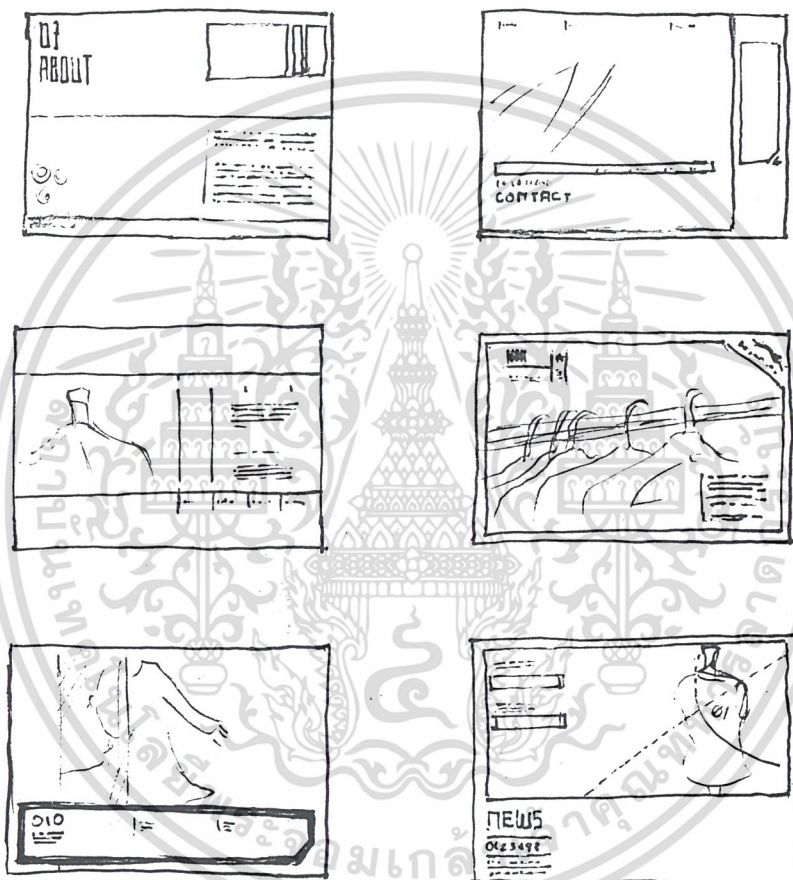
แบบร่างกราฟิก ของ new collection ครั้งที่ 1

จากแบบร่างครั้งที่ 1 พบปัญหาความไม่ลงตัวของงาน ยังดูไม่มีความเป็น Constructivism เท่าที่ควร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา²³ และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. Main Menu

เมนูหลักนั้น จะเป็นส่วนที่ไม่เน้นในด้านความหรือความมากนัก เพราะจะเป็นส่วนที่เน้นหนักไปทางด้านการให้ข้อมูล, ข่าวสาร แต่คิดว่าจะมุ่งเน้นไปที่ลูกเล่นของการเคลื่อนไหวเสียมากกว่า



แบบร่างกราฟฟิค ของ main menu ครั้งที่ 1

จากแบบร่างครั้งที่ 1 พบปัญหา คือ รูปแบบยังดูไม่ลงตัวเท่าที่ควร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา²⁴และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างครั้งที่ 2

1. Logo

จากแบบร่างครั้งแรก จึงคิดว่าจะมุ่งเน้นให้เป็นไปในรูปแบบของ ป้ายอาร์มสัญลักษณ์ของกองทัพ(badge) เพียงอย่างเดียว แล้วลองนำเอา ตัวย่อของชื่อเกรย์ฮาวด์ (G.H.) หรือคำอื่นๆ เช่น ชื่อคอลเลคชั่น, ปีค.ศ. มาจัดวางผสมกัน



แบบร่างโลโก้ ครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แบบร่างโลโก้ ครั้งที่ 2

จากแบบร่างครั้งที่ 2 พบปัญหาความไม่ลงตัวของแบบ ยังดูไม่ชัดเจนในทางใดทางหนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. New Collection

เริ่มสร้างรูปแบบใหม่ที่มีความชัดเจน โดยกลับไปจุดเริ่มต้นด้วยการคัดเลือก typeface ที่สามารถสื่อถึงความเป็น Constructivism ขึ้นมา พยายามหา พัฒนาและผสมผสาน เพื่อหาแนวทางที่น่าสนใจยิ่งขึ้น

ЀϕVIET

АБСDЕF9HIJKLMHϕP

QЯRSTUVWXYZ

ЀԀСDЕF9HIJKLMHϕP

QЯRSTUVWXYZ

01234567899* / - + []

BIHAY

A B C D E F G H I J K L M N O P

Q R S T U V W X Y Z

A B C D E F G H I J K L M N O P

Q R S T U V W X Y Z

ตัวอย่างของ typeface ที่สื่อถึงความเป็น Constructivism

DS ARMY
ABCDEFGHIJKLMNPO
QRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNPO
QRSTUVWXYZ
01234567899* / - + []

NAFTALINE
ABCDEFGHIJKLMNPO
QRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNPO
QRSTUVWXYZ
01234567899* / - + []

NICK TURBO
ABCDEFGHIJKLMNO
QRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNO
QRSTUVWXYZ
01234567899* / - + []

ตัวอย่างของ typeface ที่สื่อถึงความเป็น Constructivism

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงนี้ 281 และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

KONSPIRACY*THEORY
ABCDEFGHIJKLMN OP
QRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMN OP
QRSTUVWXYZ
01234567899* \ - + ()

SF SQUARE ROOT
ABCDEFGHIJKLMN OP
QRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMN OP
QRSTUVWXYZ
01234567899* / - + []

ตัวอย่างของ typeface ที่สื่อถึงความเป็น Constructivism

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



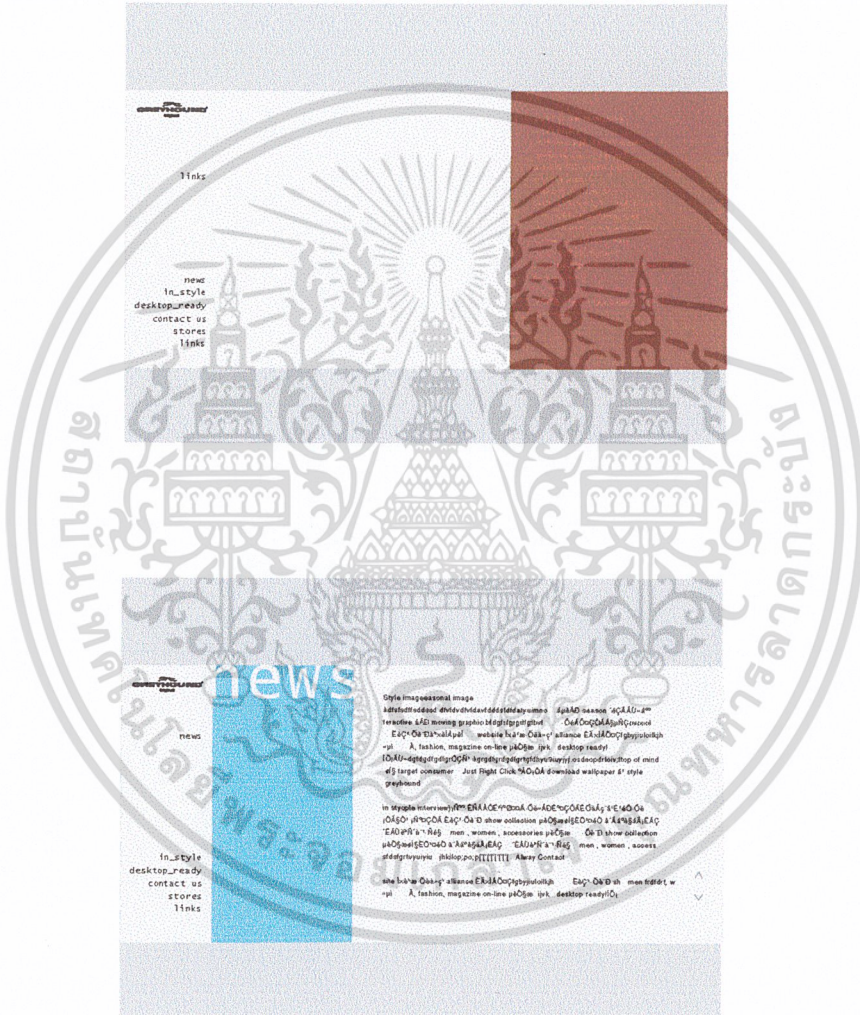
แบบร่างกราฟฟิค ของ new collection ครั้งที่ 2

จากแบบร่างครั้งที่ 2 พบปัญหาความไม่ลงตัวของงาน ยังดูไม่มีความเป็น Constructivism เท่าที่ควร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา 30 ละต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. Main Menu

เริ่มการมุ่งตัดทอนให้ดูเรียบง่ายที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้



แบบร่างกราฟฟิค ของ main menu ครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แบบร่างกราฟฟิค ของ main menu ครั้งที่ 2

จากแบบร่างครั้งที่ 2 รูปแบบดูธรรมดา และนิ่งเกินไป ยังดูไม่ลงตัวเท่าที่ควร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างครั้งที่ 3

.1. Logo

เริ่มสรุปแบบให้เกิดความลงตัว โดยตัดทอนให้เกิดความลงตัวมากที่สุด



แบบร่างโลโก้ ครั้งที่ 3

จากแบบร่างครั้งที่ 3 เริ่มพัฒนาจนเกิดความพอใจ โดยยังคงโทนสี เครื่องหมายดาว และบังไว้ แต่จัดวางให้ลงตัวอีกครั้งหนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา³³ และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. New Collection

ได้ดึงองค์ประกอบที่แสดงความเป็น Constructivism มาประยุกต์ให้มากขึ้น ไม่ว่าจะ เป็นเส้นทแยง, มุมมองแบบ perspective ของ typeface, สไตลิ่งการจัดวางแบบยุคสมัยนั้น, โทนสี



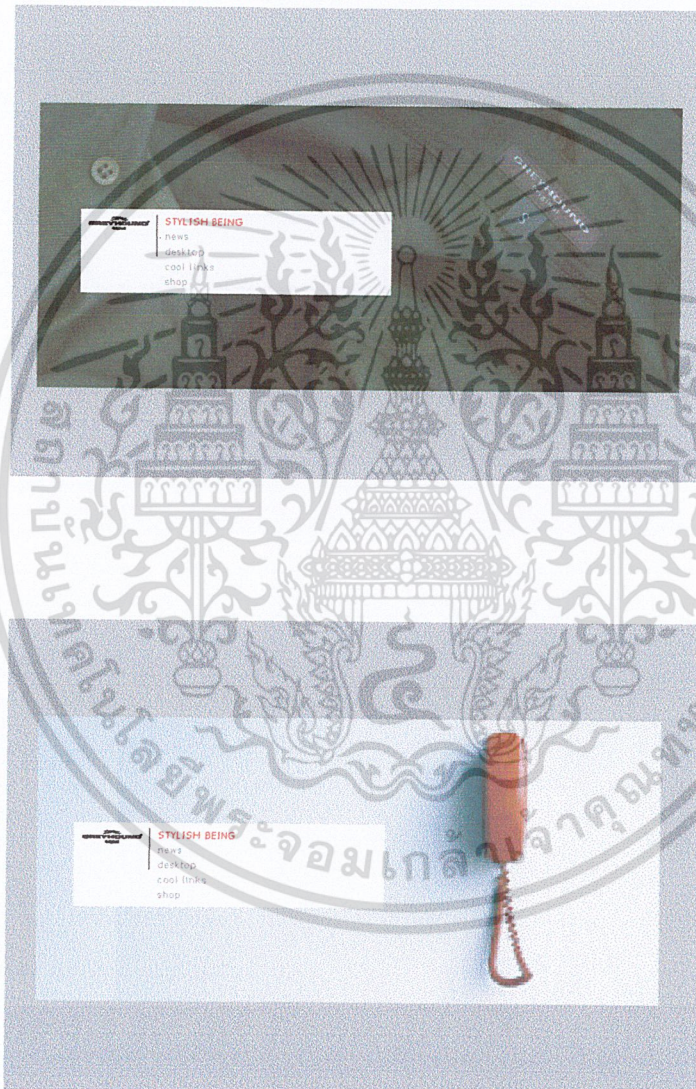
แบบร่างกราฟฟิค ของ new collection ครั้งที่ 3

จากแบบร่างครั้งที่ 3 เริ่มรู้สึกได้ถึงความเป็น Constructivism ที่ดูร่วมสมัยมากขึ้น และพยายามหาวิธีจัดวางเมนูให้ไม่ดูเชยจนเกินไปนัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา³⁴ และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. Main Menu

ผลจากแบบร่างครั้งที่ 2 ทำให้ต้องพยายามหาแนวทางพัฒนาแบบให้ดูน่าสนใจมากขึ้น โดยลองใส่ภาพ concept ให้ตรงกับเนื้อหาของแต่ละหัวข้อย่อยนั้นๆ



แบบร่างกราฟิก ของ main menu ครั้งที่ 3

จากแบบร่างครั้งที่ 3 รูปแบบอยู่ในอีกรูปแบบที่ลงตัวขึ้น แต่ยังคงพยายามทำให้ดูเรียบง่ายเหมือนเดิม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5
ผลงาน

Logo

บทสรุปของโลโก้ ที่ยังคงความเป็น badge แต่แต่งเติมด้วยโลโก้ของเกรย์ฮาวด์ และชื่อของ collection ใหม่ มาประยุกต์จัดวาง ให้เกิดความลงตัว



แบบโลโก้

จากแบบโลโก้ที่ลงตัว จึงคิดพัฒนา function ให้กับส่วนของโลโก้ โดยนำไปประยุกต์ให้กลายเป็นส่วนของเมนู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

New Collection

จากแบบร่างครั้งที่ 3 ที่ค่อนข้างชัดเจนในความเป็น graphic แบบ Constructivism แล้ว จึงได้เพิ่มเติมองค์ประกอบย่อยขึ้นมาให้ดูน่าสนใจยิ่งขึ้น



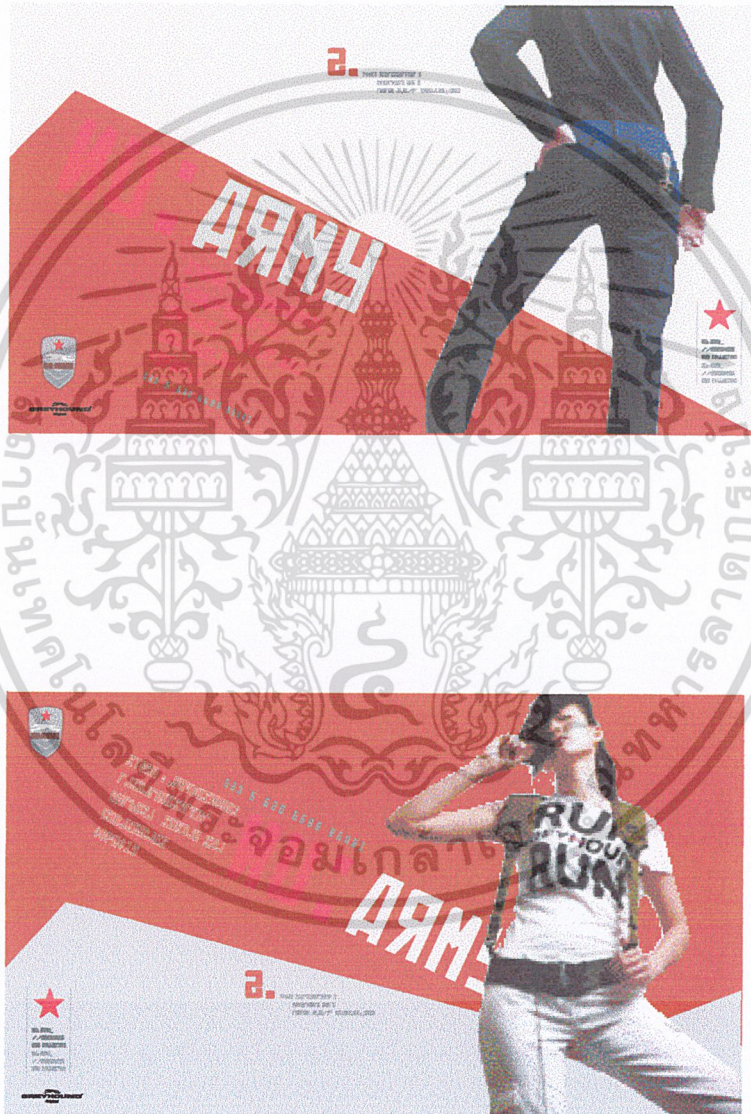
จะเห็นว่าตราโลโก้ที่ถูกนำมาใช้ในตัวตน เมื่อนำ cursor ของ mouse ไปใกล้ๆ แล้ว จะปรากฏดาวเล็กๆ ขึ้นมาเป็นเมนูย่อย เพื่อเคลื่อนไปดูแต่ละภาพของ new collection



แบบจริงของ new collection

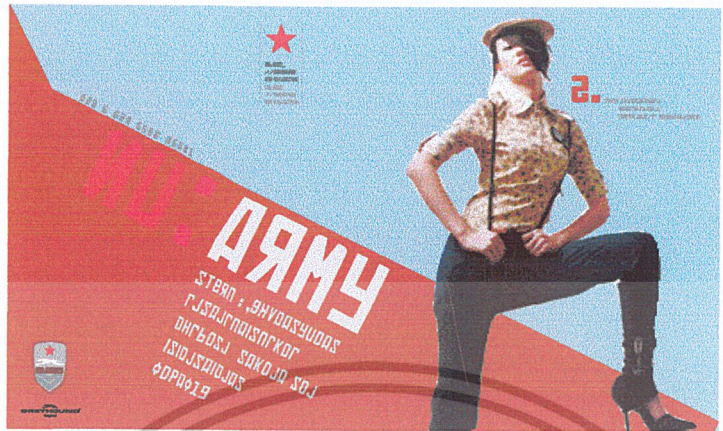
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตำแหน่งของเมนูโลโก้ นั้น จะปรับเปลี่ยนไปตามการจัดวางองค์ประกอบของภาพ เพื่อให้ user ได้รับความรู้สึก และทำหายไปกับการค้นหาตำแหน่งของเมนู ปรับเปลี่ยนความรู้เดิมๆของเว็บไซต์ต่างๆไป

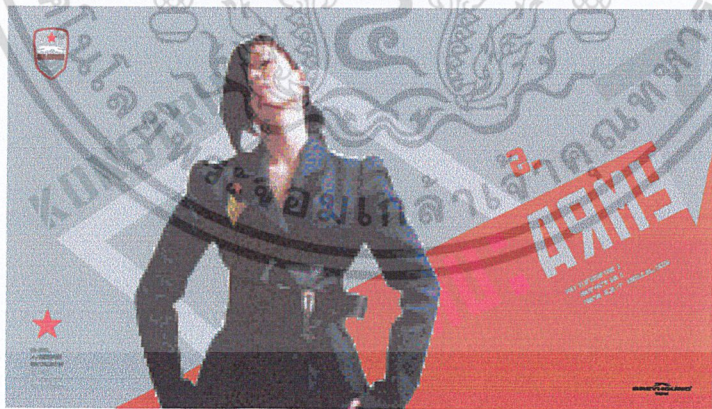


แบบจริงของ new collection

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



การโพสท่าของนางแบบ ก็ถูกกำหนดด้วยท่าทางที่แสดงให้เห็นถึงเส้นทแยงที่เกิดจาก shape & form ของตัวคน สไตล์และแบบของเสื้อผ้าที่คิดมา ก็เป็นรูปแบบของเครื่องแบบทหาร แต่บางชิ้นอาจถูกแต่งเติมด้วยลวดลายดอกไม้ เพื่อให้เหมาะกับสุภาพสตรี



แบบจริงของ new collection

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



การจัดวางบางส่วน ถูกนำมาจากงานศิลปะดั้งเดิมในแบบ Constructivism แต่เพิ่มความทันสมัยให้มากขึ้น และเติมลูกเล่นในการเปลี่ยนของภาพแต่ละภาพ (transition) ด้วยการบังภาพและซ้อนตำแหน่ง เมื่อคลิกแต่ละที จะเห็นการเปลี่ยนแปลงแบบซ้อนทับที่น่าสนใจ

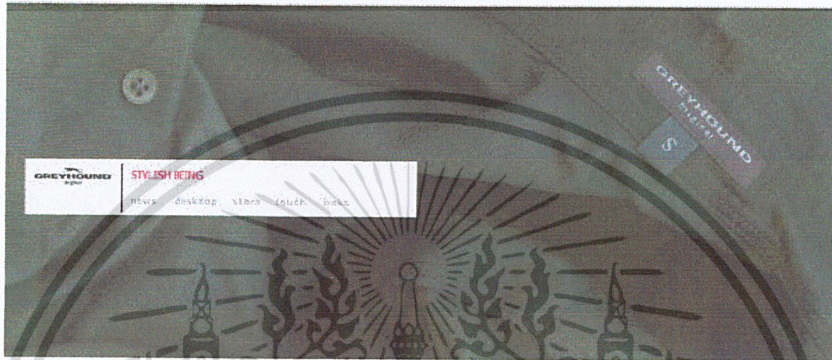


แบบจริงของ new collection

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

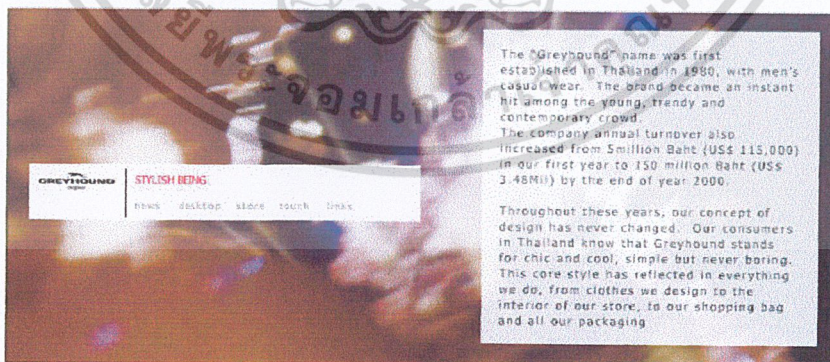
Main Menu

หลังจากการพัฒนาแบบครั้งสุดท้าย จึงได้การปรับเปลี่ยน function ต่างๆให้ชัดเจน และดูทันสมัยยิ่งขึ้น



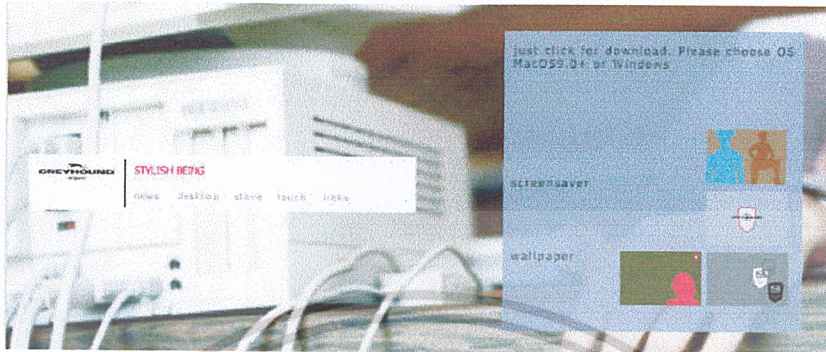
แบบจริงของ main menu - หน้าแรก(home)

เมนูถูกออกแบบใหม่ให้สามารถลากและไปวางตามส่วนต่างๆ ของภาพได้ เพื่อให้เกิดความยืดหยุ่นของการออกแบบ เสมือนว่า user สามารถควบคุมและจัดวางได้อย่างอิสระตามใจ



แบบจริงของ main menu - news

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อที่ 41 และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



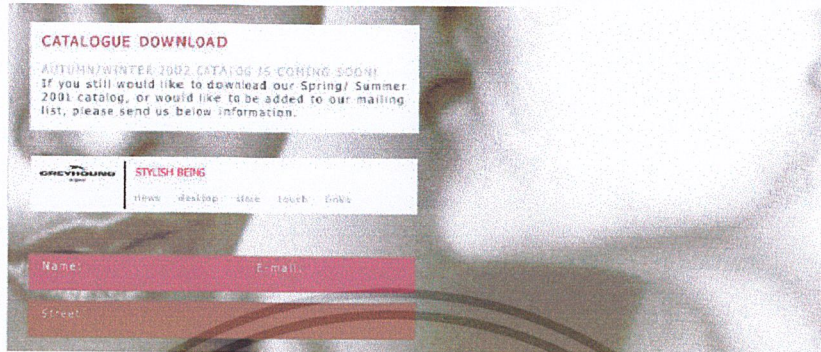
แบบจริงของ main menu - desktop



แบบจริงของ main menu - stores

จากรูปแบบของภาพ concept ที่สร้างขึ้นมาเพื่อไม่ให้เกิดความเรียบง่ายจนเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา⁴² และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แบบจริงของ main menu - touch



แบบจริงของ main menu - link

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา⁴³ และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทสรุป และข้อเสนอแนะ

จากการที่ได้ศึกษาและจัดทำศิลปนิพนธ์ในครั้งนี้ ทำให้ได้เรียนรู้ถึงปัญหาต่างๆ ในระหว่างการทำงานและวิธีแก้ปัญหาหลายๆ อย่างด้วยกัน เริ่มต้นจากการหาข้อมูลในด้านต่างๆ จุดเด่นที่น่าจะนำ เพื่อนำมาสร้างเป็น web site ได้เรียนรู้ถึงปัญหาในด้านการทำโปรแกรม flash อย่างลึกซึ้ง การผสมผสานระหว่าง งานออกแบบไม่ว่าจะเป็นในส่วนของภาพประกอบหรือองค์ประกอบใดๆก็ตาม และการศึกษาเพิ่มเติม เรียนรู้ถึงวิธีการสร้าง web site ให้มีความรู้ความเข้าใจมากยิ่งขึ้น

จากประสบการณ์ในการทำงานครั้งนี้ ทำให้ผู้เขียนคิดว่า ผู้ที่คิดจะทำงานเกี่ยวกับการออกแบบ web site นั้น ท่านที่สนใจควรศึกษา และทดลองสร้างจากโปรแกรมที่เกี่ยวกับ web site ให้เข้าใจเสียก่อนที่จะทำงานจริง มิเช่นนั้นอาจจะต้องเสียเวลาไปมากกับการลองผิดลองถูก อีกทั้งการเตรียมข้อมูลในหลากหลายรูปแบบ เช่น เนื้อหา รูปภาพ เสียงประกอบ เสียงเพลง หรือแม้กระทั่ง ไฟล์วิดีโอ ซึ่งมีแหล่งเป็นแหล่งที่น่าหลงใหลของงานประเภท interactive

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

1. ณัฐดนัย สุขรัตน์, FLASH ActionScript. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ เค ที พี คอม แอนด์ คอนซัลท์, 2544
2. เทอดพงษ์ หม่อมสนธิ, Web Animation & Interactive Tool by Flash 4. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ซิมพ์บบลิชชิง, 2543
3. ร.ต.อนุโชต วุฒิพรพงษ์, สร้าง web site มีอาชีพด้วย flash4. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ อินโฟเพรส, 2543
4. Elena Barkhatova, Russian Constructivist Posters. Moscow : Avant-Garde, 1992
5. HerBert Read, EL LISSITZKY LIFE, LETTERS, TEXTS. German Democratic Republic : Thames and Hudson, 1968
6. Naum Gabo, Naum Gabo Sixty years of Constructivism. Munich : Prestel-Verlag, 1985.
7. Philip B. Meggs, History of Graphic Design. United State of America : Oriant, 1996
8. Todd Purgason, Flash deConstruction: The Process, Design, and ActionScript of Juxt Interactive. United State of America : New Riders Publishing, 2001
9. <http://www.coolhomepages.com>
10. <http://www.designgraphik.com>
11. <http://www.flash5actionscript.com>
12. <http://www.flashguru.com>
13. <http://www.flashkit.com>
14. <http://www.isseymiyake.com>
15. <http://www.prystation.com>
16. <http://www.thaiflashdev.com>
17. <http://www.ultrashock.com>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

โยธา สัมผัสนี้ธำรง เกิดวันที่ 17 มิถุนายน 2521 ศึกษาจบชั้นมัธยมต้นและมัธยมปลายจากโรงเรียนปทุมคงคา และเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาที่สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปะ สาขาวิชาศิลปะ ในปีการศึกษา 2540 เป็นระยะเวลา 5 ปี ในระหว่างศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 5 ได้เข้าบรรจุทำงานเป็นพนักงานตำแหน่ง graphic designer ในบริษัท colorparty (pink blue black & orange) และได้การปรับเปลี่ยนตำแหน่งเป็น web design director ในเวลาถัดมา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้