

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การออกแบบเว็บไซต์สำหรับโฆษณาผลิตภัณฑ์ BANG&OLUFSEN

WEB SITE DESIGN FOR

BANG&OLUFSEN PRODUCT ADVERTISEMENT



นายกิริติ ชานนารด

Mr. KEERATI CHANONNARD

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน... 44860
วัน, เดือน, ปี 15 ส.ค. 2546

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

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชานิเทศศิลป์ ภาควิชานิเทศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2544

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีกรนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบเว็บไซต์สำหรับโฆษณาผลิตภัณฑ์ BANG&OLUFSEN
WEB SITE DESIGN FOR
BANG&OLUFSEN PRODUCT ADVERTISEMENT



นายเกียรติ ชานนารอด
Mr. KEERATI CHANONNARD

ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิเทศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ กิตติ อมรพัฒนกุล วันที่ 1 พ.ย. 2545
(อาจารย์ กิตติ อมรพัฒนกุล)

หัวหน้าภาควิชา [Signature] วันที่ 7 พ.ย. 45

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ภายในที่ปรึกษาที่ปรึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
(อาจารย์ ธีรศักดิ์ รักใหม่)
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์

การออกแบบ โครงการออกแบบเว็บไซต์ โฆษณาผลิตภัณฑ์
BANG&OLUFEN
WEB SITE DESIGN FOR BANG&OLUFEN PRODUCT
ADVERTISEMENT

ชื่อ นาย กิรติ ชานนารถ
สาขาวิชา นิเทศศิลป์
ภาควิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2544
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์กิตติ อมรพัฒนกุล

บทคัดย่อ

โครงการออกแบบเว็บไซต์โฆษณาผลิตภัณฑ์ BANG&OLUFEN เป็นการศึกษาการออกแบบเว็บไซต์เพื่อการประชาสัมพันธ์พิเศษของผลิตภัณฑ์ BANG&OLUFEN เพื่อนำเสนอกับผู้ใช้ที่มีความสนใจเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์นี้ จึงเลือกที่จะนำเสนอข้อมูลผ่านทางสื่อเว็บไซต์ โดยนำเสนอในรูปแบบที่น่าสนใจให้แก่ผู้ชม เนื่องจากปัจจุบันอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่เข้ามามีบทบาทกับชีวิตประจำวันอยู่เสมอ การหาแหล่งข้อมูลต่างๆมีการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นตัวช่วยในการค้นหา ซึ่งมีความสะดวก รวดเร็ว ทั้งมีความสามารถในการสื่อสารด้านข้อความ ภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และยังสามารถที่จะติดต่อกันได้ทั่วโลก ทำให้การออกแบบเว็บไซต์เป็นสิ่งที่น่าตื่นตาตื่นใจ อันจะนำไปสู่การนำเสนอข้อมูลที่มีความน่าสนใจยิ่งขึ้น

ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ คุณพ่อคุณแม่ เป็นอย่างสูงสำหรับความดูแลเอาใจใส่และความสนับสนุนทุกอย่าง

ขอขอบคุณ อาจารย์กิตติ อมรพัฒนกุล สำหรับความรู้คำแนะนำ ต่างๆ

ขอขอบคุณ พี่ๆ ที่โซว์รูมBANG&OLUFEN ที่Siam Discovery Center สำหรับข้อมูลภาพ และหนังสือต่างๆ

ขอขอบคุณ ผู้ที่อยู่เบื้องหลังทุกๆท่าน ขอขอบคุณอาจารย์ทุกๆท่านที่ให้คำแนะนำต่างๆ ขอขอบคุณ พี่ๆน้องๆและเพื่อนๆทุกคนในภาควิชานิเทศศิลป์ สำหรับคำแนะนำปรึกษาเรื่องเทคนิควิธีการต่างๆ เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และเรื่องอื่นๆในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้น

ด้วยความขอบคุณเป็นอย่างสูง

กิริติ ชานนารถ



คำนำ

ในปัจจุบันอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งที่มีบทบาทในชีวิตประจำวันของผู้คนเป็นอย่างมาก มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมากมายหลายล้านคนในแต่ละวัน จึงถือได้ว่าอินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งข้อมูลที่ดีที่สุดในขณะนี้ การนำเสนอข้อมูลเพื่อการโฆษณาผลิตภัณฑ์ BANG&OLUFEN ผ่านทางสื่ออินเทอร์เน็ต จึงถือเป็นการเลือกใช้สื่อที่สามารถเข้าถึงผู้คนได้หลากหลาย และมีความน่าสนใจอย่างยิ่ง ข้าพเจ้าจึงรวบรวมข้อมูล โดยนำความรู้ทางการออกแบบกราฟฟิกมาผสมผสานกับคุณสมบัติ และหน้าที่ของสื่อเว็บไซต์เพื่อให้เกิดการสร้างสรรคที่น่าสนใจในงานออกแบบเว็บไซต์นี้ หวังว่าโครงการออกแบบนี้จะเป็นการกระตุ้นให้เกิดความคิดในการออกแบบสื่อเว็บไซต์ และการพัฒนาเว็บไซต์ต่อไป สุดท้ายนี้หากมีข้อผิดพลาดประการใด ขออภัยไว้ ณ. ที่นี้ด้วย

กীরติ ชานนารถ



ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
คำนำ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพ	ฉ
บทนำ	
- ความเป็นมา	1
- วัตถุประสงค์	1
- ขอบเขต	2
- แนวทางบรรลุเป้าหมาย	2
- ขั้นตอนการทำงาน	3
- แหล่งข้อมูล	3
บทที่ 1 BANG&OLFUSEN	
- ประวัติความเป็นมา	4
บทที่ 2 อินเทอร์เน็ต และเว็บไซต์	
- อินเทอร์เน็ต	7
- ความเป็นมาของอินเทอร์เน็ต	7
- FLASH	8
- ความเป็นมาของ FLASH	8
- จุดเด่นของ FLASH	10
- มีอะไรใหม่ใน FLASH 5	10

บทที่ 3 หลักการออกแบบ

- การกำหนดวัตถุประสงค์ของโครงการ 11
- การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย 11
- การกำหนดจุดประสงค์ของการสร้างสรรค์ 11
- การออกแบบ INTERFACE ขั้นพื้นฐาน 12

บทที่ 4 การกำหนดรูปแบบเว็บไซต์

- วิเคราะห์ข้อมูล 13
- แพลนผัง โครงสร้างเว็บไซต์ 14

บทที่ 5 ขั้นตอนการออกแบบ

- ขั้นตอนการออกแบบ 15
- แบบร่างครั้งที่ 1 16
- แบบร่างครั้งที่ 2 18
- แบบร่างครั้งที่ 3 20

บทที่ 6 ผลงาน

- หน้าเริ่มต้น 22
- หน้า INTRO เข้าสู่เมนู 23
- หน้าส่วนเมนู 24
- หน้าส่วนผลิตภัณฑ์ BEO CENTER 1 27
- หน้าส่วนผลิตภัณฑ์ BEO SOUND 9000 30
- หน้าส่วนผลิตภัณฑ์ BEO LAB 2 34
- หน้าส่วนผลิตภัณฑ์ BEO COM 2 37

สรุปผล 41

บรรณานุกรม 42

ประวัติผู้เขียน 43

สารบัญภาพ

	หน้า
แบบร่างครั้งที่ 1	16
แบบร่างครั้งที่ 2	18
แบบร่างครั้งที่ 3	20
ผลงาน	
- หน้าเริ่มต้น	22
- หน้า INTRO เข้าสู่เมนู	23
- หน้าส่วนเมนู	24
- หน้าส่วนผลิตภัณฑ์ BEO CENTER 1	27
- หน้าส่วนผลิตภัณฑ์ BEO SOUND 9000	30
- หน้าส่วนผลิตภัณฑ์ BEO LAB 2	34
- หน้าส่วนผลิตภัณฑ์ BEO COM 2	37

น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทนำ

การออกแบบเว็บไซต์ โฆษณาผลิตภัณฑ์ BANG&OLUFEN

ความเป็นมา

ปัจจุบันเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาท กับชีวิตประจำวัน และได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ซึ่งได้รับความสนใจจากคนหลายกลุ่มทั่วโลก โดยส่วนใหญ่จะเป็นกลุ่มวัยรุ่น และคนทำงาน ผู้คนนิยมใช้อินเทอร์เน็ตอย่างรวดเร็ว และกว้างขวาง จึงก่อให้เกิดสื่อเว็บไซต์รูปแบบใหม่ ๆ และมีการพัฒนาที่จะนำเสนอข้อมูลทั้งด้านงานกราฟฟิก เสียง ภาพเคลื่อนไหว และลูกเล่นต่าง ๆ ให้มีลักษณะพิเศษที่น่าสนใจ เพื่อเป็นการดึงดูดกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตให้เข้าชมเว็บไซต์

BANG&OLUFEN เป็นผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับเครื่องใช้ไฟฟ้าประเภทให้ความบันเทิง โดยมีต้นกำเนิดมาจากประเทศ Denmark "เราก็คิดไม่เหมือนใคร" คือคำขวัญของ BANG&OLUFEN ผลิตภัณฑ์นี้ประสบความสำเร็จอย่างต่อเนื่องในยุโรป การออกแบบสินค้าเสมือนหนึ่งงานสร้างสรรค์ศิลปกรรม เป็นการผสมผสานระหว่างศิลปะกับเทคโนโลยี และฟังก์ชันหลากหลาย เพื่อตอบสนองต่อกลุ่มคนที่มีรสนิยมหรูหราและต้องการความแตกต่าง จากสินค้าซึ่งหาได้ทั่วไป

การใช้อินเทอร์เน็ต เป็นสื่อในการประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ BANG&OLUFEN ถือว่าเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมในการเลือกใช้ เพราะผลิตภัณฑ์นี้มีกลุ่มผู้บริโภคเฉพาะ คือเป็นกลุ่มที่มีรายได้สูง มีรสนิยมหรูหราไม่ซ้ำใคร ซึ่งจัดว่าเป็นกลุ่มน้อย เมื่อเทียบกับตลาดสินค้าอื่น การสร้างเว็บไซต์เพื่อจะประชาสัมพันธ์ จึงสามารถตอบสนองความต้องการได้ตรงกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งผู้ชมสามารถเลือกเข้าชม หรือหาข้อมูล ได้ตามต้องการ เดิมที่ผลิตภัณฑ์ BANG&OLUFEN มีเว็บไซต์หลักอยู่แล้ว โดยเป็นเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลที่ค่อนข้างหลากหลายรอบด้าน มีลักษณะที่เน้นการเสนอข้อมูล และส่งเสริมการขาย ซึ่งเต็มไปด้วยรายละเอียด และยึดเยื้อ ทำให้การเข้าถึงรูปลักษณะอันโดดเด่นของผลิตภัณฑ์เป็นไปได้ช้า ซึ่งบางครั้งอาจเกิดความน่าเบื่อหน่ายได้

โครงการออกแบบเว็บไซต์ โฆษณาผลิตภัณฑ์ BANG&OLUFEN จึงจัดทำขึ้นเพื่อต้องการนำเสนอเว็บไซต์ที่มีลักษณะการสร้างภาพลักษณ์ เสมือนงานโฆษณา เพื่อสินค้าพิเศษเฉพาะ โดยมีการนำเสนออย่างกระชับ เพื่อให้การเข้าถึงสินค้ามีความสัมพันธ์กับอารมณ์ของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นวัยที่เต็มไปด้วยพลังของคนรุ่นใหม่

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการสร้างและออกแบบเว็บไซต์ ในรูปแบบการโฆษณา
2. เพื่อทดลองสร้างสรรค์สื่อโฆษณาให้กับผลิตภัณฑ์ BANG&OLUFEN

ขอบเขต

เว็บไซต์ โฆษณา ผลิตภัณฑ์ BANG&OLUFEN

นำเสนอโดยแบ่งเนื้อหาของผลิตภัณฑ์ออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่

1. โทรทส์นั้
2. เครื่องเล่นวีซีดี
3. ลำโพง
4. โทรศัพท้

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. รวบรวมข้อมูล
 - ข้อมูลรายละเอียดประวัติ ความเป็นมา สินค้าที่น่าสนใจ และภาพประกอบของผลิตภัณฑ์ BANG&OLUFEN
 - ศึกษาตัวอย่างการออกแบบเว็บไซต์ ในรูปแบบต่าง ๆ
 - ศึกษาการสร้าง ออกแบบ และเทคนิคต่าง ๆ ของโปรแกรมสร้างเว็บไซต์
2. วิเคราะห์ข้อมูล
 - แยกข้อมูลออกเป็นหมวดหมู่ตามที่ต้องการนำเสนอ
 - วางแผนการนำเสนอข้อมูลอย่างเป็นขั้นตอน
 - หาแนวทางการนำเสนอ งานกราฟฟิก และรูปแบบที่มีความเหมาะสมกับงานเว็บไซต์
3. สรุปขอบเขตของงาน และลักษณะของงานโดยรวม
4. สร้างแบบร่าง ออกแบบ และแก้ไขข้อบกพร่อง
5. ตรวจสอบ และทดลองใช้งาน
6. สร้างผลงานจริง ตามแนวทางที่กำหนดไว้

ขั้นตอนการทำงาน

1. เสนอหัวข้อพิจารณา อธิบายถึงแนวคิด และความเป็นไปได้
2. เสนอข้อมูล สรุปเบื้องต้น แนวทางการออกแบบโดยรวม
3. เสนอแบบร่างทุกส่วน และส่วนสำคัญ ๆ ของงาน
4. เสนอผลงานจริง และข้อมูล เอกสารทั้งหมด

แหล่งข้อมูล

1. โซเวียรัม BANG&OLUFEN
2. <http://www.bang-olufsen.com>
3. <http://www.beo.com>
4. หนังสือ B&O 75 YEARS OF EXCELLENCE
5. หนังสือ BANG&OLUFSEN CATULOGUE



บทที่ 1

BANG&OLUFEN

ประวัติการก่อตั้งบริษัท BANG&OLUFEN สามารถค้นหาความเป็นมาได้จากวารสาร Danish Radio Magazine ปี พ.ศ. 2434 (ค.ศ. 1931) กล่าวไว้ว่า บริษัทBANG&OLUFEN ก่อตั้งโรงงานในปี พ.ศ. 2468 เป็นโรงงานผลิตวิทยุ ซึ่งเกิดจากความคิดอันล้ำหน้าในสมัยนั้นของวิศวกรหนุ่มชาว Denmark สองท่านคือ Peter Bang และ Svend Olufsen โดยแทบไม่น่าเชื่อว่าส่วนหนึ่งของเงินทุนก่อตั้งบริษัทมาจากการขายไข่ไก่ของนาง Anna Olufsen มารดาของ Svend Olufsen ซึ่งเลี้ยงไก่ไว้เพื่อการขายไข่ BANG&OLUFEN เป็นบริษัทมหาชนจำกัด เกิดจากความคิดพื้นฐานสองประการของสองวิศวกรผู้ก่อตั้งคือ การผลิตสิ่งที่มีคุณภาพ และทำให้การทำงานของผลิตภัณฑ์เป็นไปอย่างชัดเจนที่สุดเท่าที่เป็นไปได้ การเริ่มต้นของพวกเขาเริ่มกันในห้องใต้หลังคาในคฤหาสน์ Quistrup ใน Gimsing ทางตะวันตกเฉียงเหนือของ Jutland ประเทศ Denmark

กล่าวกันว่า บริษัท BANG&OLUFEN ก่อตั้งโรงงานผลิตวิทยุในเมืองที่ห่างไกลจากเมืองหลวงเป็นเรื่องที่เสี่ยงอย่างยิ่ง เพราะในสมัยนั้นประเทศ Denmark มีโรงงานผลิตวิทยุอยู่แล้ว 20 แห่ง ล้วนเป็นโรงงานที่อยู่ใกล้เมืองหลวง Copenhagen อย่างไรก็ตาม ใครจะคิดว่าอีก 75 ปีต่อมา จะเหลือโรงงานผลิตวิทยุอยู่โรงงานเดียว และเป็นโรงงานที่อยู่ห่างไกลที่สุดจากเมืองหลวง จากจุดเริ่มต้นเล็ก ๆ จนกลายมาเป็นบริษัทที่เป็นตัวอย่างดีเด่นของประเทศ Denmark พร้อมตัวผลิตภัณฑ์ที่กระจายไปสู่ผู้บริโภคทั่วโลก จนน่าจะเป็นเหมือนนิทานแห่งความฝันเสียมากกว่า

ความฝันของสองวิศวกรหนุ่มที่มุ่งมั่นจะผลิตวิทยุที่ดีที่สุด เริ่มต้นในปี พ.ศ. 2468 (ค.ศ. 1925) ที่คฤหาสน์ Quistrup อยู่ห่างจากเมืองเล็ก ๆ Struer 2 ไมล์ ใกล้ริมฝั่งทะเล Limfjord ในจังหวัด West Jutland เมื่อทายาทของเจ้าของคฤหาสน์ชื่อ Svend Oblufsen และเพื่อนนักเรียนร่วมชั้นของมหาวิทยาลัยเทคนิค Aarhus ชื่อ Peter Bang คนเมืองหลวง Copenhagen เริ่มวางแผนที่จะผลิตให้ที่ใช้กระแสไฟฟ้าจากบ้าน โดยไม่ต้องใช้แบตเตอรี่ ซึ่งยุ่งยากและสิ้นเปลืองมาก ด้วยความพยายามคิดค้นจากพื้นฐานของความรู้ที่เราเรียนมา ในที่สุดวิทยุเครื่องแรกของโลกที่ใช้ไฟฟ้าเรียกว่า Mains Recorder ก็เกิดขึ้น แต่นวัตกรรมนี้ใหม่ล้ำหน้าเกินไปสำหรับนักวิทยุในสมัยนั้นซึ่งคุ้นเคยกับระบบเก่า วิทยุแบบใหม่นี้จึงขายได้เพียง 10 เครื่องเท่านั้น และนี่คือการทดสอบความแข็งแกร่งของความเชื่อมั่นในความคิดที่ดีของเขามากกว่า เดินมาถูกทาง เขาคิดกันและทดลองแก้ไขต่อไปอีก และได้ผลิตเครื่องแปลงไฟที่ทำให้วิทยุแบบเดิมใช้ไฟฟ้าได้ ชื่อ Eliminator ซึ่งขายได้ดีเป็นที่นิยมทั่วไป และในวันที่ 17 พฤศจิกายน พ.ศ.2468 บริษัท Bang & Olufsen จึงถูกก่อตั้งเป็นบริษัทมหาชน โดยอาศัยชั้นบนใต้หลังคาของคฤหาสน์ Quintrup เป็น โรงงาน และระยะแรกเริ่มนี้ผู้ก่อตั้งทั้งสองคนได้เป็นผู้ลงมือผลิตเครื่องเอง

จากการตอบรับที่ดีของผู้บริโภค ทำให้การผลิตวิทยุแบบใหม่ โดยโรงงานใต้หลังคา
คฤหาสน์ ทำไม่ทันขาย การสร้างโรงงานให้กลายเป็นเรื่องเป็นราวจึงเกิดขึ้นในปี พ.ศ.2470
(ค.ศ.1927) ในบริเวณใกล้เคียงกับโรงงานเดิม ต่อมาในปี พ.ศ. 2472 (ค.ศ. 1929) วิทยุที่ใช้หลอด
5 หลอด ของ BANG&OLUFEN ประสบความสำเร็จอย่างมาก และไม่มีอะไรจะมาหยุดยั้งความก้าว
หน้าของการผลิตวิทยุที่ทันสมัยใหม่นี้ได้อีกแล้ว ปี พ.ศ. 2474 (ค.ศ.1931) นิตยสาร Radio
Magazine กล่าวยกย่องชมเชยผลิตภัณฑ์ของบริษัทนี้ว่า มียอดส่งออกสู่ประเทศอังกฤษ มากกว่า
บริษัทอื่น ๆ รวมกันถึง 5 เท่าตัว นี้หมายถึงว่า วิทยุของ BANG&OLUFEN ก้าวสู่โลกกว้างออกไป
แล้ว

ในขณะนั้นบริษัทมีพนักงาน 30 คน ธุรกิจเติบโตขึ้น โรงงานก็ต้องขยายตัวขึ้นเรื่อย ๆ
ความเจริญก้าวหน้าเป็นไปอย่างรวดเร็ว BANG&OLUFEN ได้ขายธุรกิจออกไปอีกหลายผลิตภัณฑ์
อาทิเช่น เครื่องกระจายเสียง เครื่องเล่นแผ่นเสียง และเครื่องฉายภาพยนตร์ เรียกได้ว่า กิจการของ
บริษัทเป็นที่ยอมรับของผู้คนในเมือง Struer จนทำให้นักเขียนชื่อ Johannes Buchltz กล่าวว่า เมือง
Struer เป็นเมือง Bang & Olufsen ซึ่งทุกวันนี้เป็นที่ตั้งของ โรงงานและสำนักงานใหญ่ของบริษัท

พ.ศ. 2482 (ค.ศ. 1939) บริษัทได้ออกผลิตภัณฑ์ชิ้นแรกที่เริ่มเน้นถึงรูปแบบ เป็นเครื่อง
รับวิทยุ Beolit 39 ที่สร้างด้วยการหล่อจากสารใหม่ที่เรียกว่า Bakelite เรซินผสมในยุคแรก ๆ ของ
พลาสติก ที่ทำให้ความทนทานและแข็งแรง และยังให้การออกแบบเป็นไปอย่างอิสระ ที่สามารถใช้
รูปทรงโค้งมนได้ตามต้องการ และต่อมาวิทยุของ BANG&OLUFEN ได้พัฒนามาถึงการเป็นผลิต
ภัณฑ์แรกที่มีระบบกดปุ่ม Quick Touch ที่สามารถเลือกสถานีได้อย่างงานและรวดเร็ว

พ.ศ. 2491 (ค.ศ. 1950) BANG&OLUFEN ได้เริ่มผลิตโทรทัศน์ โดยโทรทัศน์เครื่อง
แรกของ BANG&OLUFEN ออกสู่ตลาดโดย Peter Bang และ วิศวกรใหญ่ Lorens Duus Hunsen
ในงานแสดงสินค้าของเมือง Copenhagen จากนั้นเป็นต้นมาการเริ่มต้นของอุตสาหกรรมโทรทัศน์
ใน Denmark ก็รุ่งเรืองมาโดยลำดับ ภายใน 10 ปี ต่อมาแทบทุกครัวเรือนใน ประเทศมีโทรทัศน์ใน
บ้าน พ.ศ. 2505 (ค.ศ. 1962) BANG&OLUFEN ได้ผลิตโทรทัศน์รุ่น Horizon ด้วยรูปแบบที่ทันสมัย
และเป็นครั้งแรกที่โทรทัศน์ ถูกออกแบบให้สามารถเคลื่อนย้ายได้สะดวก หน้าจอสามารถปิด
ได้ด้วยฝาขณะไม่ใช้งาน โทรทัศน์รุ่นนี้จึงเป็นที่นิยมมากในประเทศ Denmark ปัจจุบัน
BANG&OLUFEN เป็นบริษัทผลิตโทรทัศน์บริษัทเดียวของ Denmark ที่ยังยืนยงอยู่มาได้จนทุกวันนี้

“เราคิดไม่เหมือนใคร” คือคำขวัญของ BANG&OLUFEN และได้ออกแบบสินค้ารุ่นใหม่ออกมาราว พ.ศ. 2500 เพื่อตลาดยุโรป โดยเน้นการรวมฟังชั้นหลากหลาย ในรูปแบบที่สวยงาม อาทิเช่น ผลิตภัณฑ์ รุ่น Beomaster 9000 , Beolab 5000, Beolab 1200 ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่ได้รับการยกย่องจนกระทั่งสินค้าของ Bang & Olufsen ถูกกล่าวว่าเป็นผลิตภัณฑ์สำหรับลูกค้า ที่ให้ความสำคัญกับรูปแบบ และคุณภาพเหนือราคา

ใน 20 ปี ต่อมา BANG&OLUFEN ประสบความสำเร็จอย่างต่อเนื่องในการออกสินค้าที่สวยงามไม่เหมือนใคร อาทิเช่น Beomaster 1900/ 2400, Beogram 4000 จนเป็นเหตุให้พิพิธภัณฑ์ New York Museum of Modern Art นำผลิตภัณฑ์ BANG&OLUFEN ไปแสดงถึง 39 ชิ้น ในปี พ.ศ.2521 ใน 12ปีต่อมา BANG&OLUFEN เพิ่มความสามารถเชื่อมโยงการฟังเพลงและการดูโทรทัศน์ไปได้ทั้งบ้านด้วยระบบ Beolink และ 10 ปีที่ผ่านมา ได้ออกสินค้าที่เป็นเอกลักษณ์ ของตัวเอง เช่น Ouverture และ BeoSound 9000 ที่ได้รับรางวัลในการออกแบบมากมาย

วิสัยทัศน์ที่จะคิดไม่เหมือนใครที่จะสร้างนวัตกรรม ทางการออกแบบกับเทคโนโลยีอย่างกลมกลืน และใช้งานง่ายเป็นปัจจัยแห่งความสำเร็จของ BANG&OLUFEN ใน 75 ปีแรก และจะยังคงเป็นปัจจัยที่สำคัญที่จะส่งให้บริษัทนี้ก้าวต่อไปในศตวรรษใหม่ด้วยความมั่นใจ

บทที่ 2

อินเทอร์เน็ต และเว็บไซต์

อินเทอร์เน็ต

ระบบอินเทอร์เน็ตถือเป็นการปฏิวัติครั้งใหญ่ในวงการคอมพิวเตอร์ ระบบสื่อสารโทรคมนาคม และการกำเนิดชีวิตของมนุษย์ทุกวันนี้ อย่างที่ไม่มีใครคาดคิดมาก่อน อินเทอร์เน็ตเกิดจากการรวมตัวขององค์ประกอบต่าง ๆ เช่น ระบบโทรเลข โทรศัพท์ วิทยุ และ คอมพิวเตอร์ เครือข่ายอินเทอร์เน็ตถือได้ว่าเป็นความสำเร็จที่ยิ่งใหญ่อย่างหนึ่งของการลงทุนในการพัฒนาความคิดค้น

ในทุกวันนี้กระแสอินเทอร์เน็ตกำลังได้รับความนิยมไปทั่วโลก เพราะคุณประโยชน์ของมัน อินเทอร์เน็ตจะถูกเปรียบเทียบกับเสมอ ๆ ว่าเป็นเสมือนห้องสมุดของโลกที่มีข้อมูลมากมายให้ค้นหา

ความเป็นมาของอินเทอร์เน็ต

จุดเริ่มต้นของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเกิดขึ้นมาจากความต้องการที่จะทำให้คอมพิวเตอร์สามารถเชื่อมโยงและสื่อสารพูดคุยกันได้ โดยให้ใช้ทรัพยากรคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ให้คุ้มค่าที่สุดที่สุด โดยเริ่มแรกในปี ค.ศ. 1960 ทางกระทรวงกลาโหมของสหรัฐอเมริกา ได้จัดตั้งหน่วยงานชื่อ Advance Research Project Agency (ARPA) ขึ้นมาเพื่อทำหน้าที่สนับสนุนงานวิจัยและให้ทุนกับมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ในการพัฒนาและค้นคว้า โดยแนวความคิดของเครือข่าย อาร์พาเน็ตก็คือ เมื่อใดที่เกิดปัญหาเครือข่ายหนึ่งขึ้นมาในระบบในขณะที่มีการส่งข้อมูลเราก็จะสามารถส่งได้ตามปกติโดยการย้ายข้อมูลที่ส่งไปยังเครือข่ายอื่นที่ยังทำงานได้อยู่ โดยไม่ต้องส่งข้อมูลใหม่อีกครั้ง ซึ่งแนวความคิดนี้เองได้เป็นรากฐานของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่เป็นระบบเครือข่ายครอบคลุมทั่วโลกอยู่ในปัจจุบันนี้

อินเทอร์เน็ตนอกจากจะถูกใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสาร และส่งผ่านข้อมูลต่าง ๆ แล้วเรายังสามารถนำอินเทอร์เน็ตนี้มาใช้งานรูปแบบอื่น ๆ ได้อีก ดังนี้

อินเทอร์เน็ตเปรียบเสมือนห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ขนาดใหญ่ ที่มีความสามารถในการหาข้อมูลข่าวสารที่เราต้องการได้อย่างง่ายดายโดยการ ใช้ Search Engine (โปรแกรมสืบค้น) ในระบบ Internet จะมีข่าวสารที่คอยปรับปรุงแก้ไขให้ใหม่อยู่ตลอดเวลา และอาจจะมีข่าวสารที่นักวิจัยบางคนเขียนเกี่ยวกับหัวข้อเอกสารวิจัยส่งไปในอินเทอร์เน็ต ซึ่งเราก็สามารถหาแล้วนำมาอ่านเสริมความรู้ได้

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

FLASH

คือ โปรแกรมสร้างงานทางด้านสื่อที่หลากหลายทั้งภาพและเสียงสโตร์ Multimedia ที่ใช้ในการนำเสนอได้หลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นงานทางด้านเว็บไซต์และอินเทอร์เน็ต หรืองานทางด้านการนำเสนอ Presentation อื่น ๆ อีกมากมาย

ความสามารถในการสร้างภาพเคลื่อนไหวบนเว็บไซต์ด้วย FLASH กำลังเป็นที่นิยมอย่างสูงสุดไปทั่วโลกในเวลาี้ ด้วยความสามารถอย่างเต็มเปี่ยมในการเชิงออกแบบภาพกราฟิกเส้นที่อันเร้าใจของเสียง และการโต้ตอบสนองกับผู้ใช้งานได้ (Interactive) ผมนวกับขนาดไฟล์ที่เล็ก สะดวกรวดเร็วในการดาวน์โหลดใช้งาน ช่วยฝึกข้อจำกัดเดิม ๆ ที่มีอยู่บนเว็บไซต์ สร้างประสิทธิภาพใหม่ให้กับงานของเรา

ความเป็นมาของ Flash

ปลายปี พ.ศ. 2538 บริษัท Futurewave ได้ออก Plug-in เพื่อเพิ่มความสามารถของเว็บเบราว์เซอร์ (Web Browser) (ในเวลานั้น Netscape ยังเป็นเวอร์ชัน 2 อยู่) ชื่อ FutureSplash ซึ่งสร้างจากโปรแกรม FutureSplash Animator เป็นโปรแกรมประเภท Vector-based Animations ก่อนหน้านั้น Shockwave for Director ซึ่งเป็น Plug-in ที่สร้างจาก Director แล้ว

ในตอนนั้นทิศทางของ FutureSplash ยังไม่ค่อยชัดเจนนักเมื่อเทียบกับ Shockwave ซึ่งมีฐานะผู้ใช้กว้างขวาง Futurewave มีปัญหาเกี่ยวกับการออก FutureSplash เวอร์ชันใหม่ที่ไม่ Compatible กับเวอร์ชันเก่า ทั้ง ๆ ที่มีผู้ให้ความสนใจใน Futuresplash มากมาย ต่อมา Macromedia ได้ซื้อบริษัท Futurewave เพราะสนใจเทคโนโลยีของ FutureSplash ที่จะสามารถมาเติมเต็มในส่วนด้วยของ Shockwave for Director ที่มีได้สร้างขึ้นมาเพื่ออินเทอร์เน็ตโดยเฉพาะ

ข้อด้อยของ Shockwave for Dictor คือ มีไฟล์ขนาดใหญ่ ซึ่งต่างจาก FutureSplash ที่มีขนาดเล็กกะทัดรัดเหมาะสมกับอินเทอร์เน็ตมากกว่า

ประมาณกลางปี พ.ศ. 2539 Macromedia ก็ได้นำ FutureSplash มาพัฒนาเพิ่มเติม และเปลี่ยนชื่อใหม่ เป็น Macromedia Flash โดยเริ่มที่เวอร์ชัน 2 ชื่อของ Plug-in คือ Shockwave Flash หลังจากนั้นมาความนิยมของ Flash ก็มีมากขึ้นเรื่อย ๆ และได้ออกเวอร์ชัน 3 เมื่อต้นปี 2541 ความนิยมของ Flash ก็มีมากขึ้นจนกลายเป็นมาตรฐานของโปรแกรมประเภท Vector-based Graphic

นอกจาก Flash จะประสบความสำเร็จบนอินเทอร์เน็ต Macromedia ยังนำปรับปรุงโปรแกรมอื่น ๆ ของบริษัทให้สนับสนุน Flash เช่น การ Import Flash เข้าไปใช้ใน Director และ Authoware โดยตรง การสร้างไฟล์ Shockwave Flash ได้จาก Freehand โดยและนำมาแก้ไขใน Flash อีกทีหนึ่ง

ปัจจุบัน Shockwave Flash ได้กลายเป็น Plug-in มาตรฐานของเว็บเบราว์เซอร์สำคัญอย่าง Netscape Navigator (ตั้งแต่ 4.5 ขึ้นไป) และ Internet Explorer (ตั้งแต่ 4.0 ขึ้นไป) ซึ่งระบบปฏิบัติการชั้นนำ อย่าง Window98 และ MacOS 8.5 ก็มี Shockwave Flash รวมไว้ด้วย และโปรแกรม Quicktime 4.0 ก็มีความสามารถในการแสดงผล Flash เช่นกัน

นอกจากนี้ยังมีลูกหลานของ Flash ที่กลายพันธุ์ออกไปมากมาย ตัวอย่างเช่น RealFrame ซึ่งเป็นการพัฒนาร่วมกันของ RealNetwork และ Macromedia โดย RealFlash จะใช้โปรแกรม Realplayer ในการแสดงผล

โครงสร้างการทำงาน ของ FLASH

FLASH มีโครงสร้างการทำงานที่แบ่งออกเป็น 3 ส่วนใหญ่ ๆ ได้แก่

1. สร้างภาพ Graphic โดยเป็นการสร้างภาพกราฟิกแบบ Vector
2. สร้างงาน Animation สร้างภาพเคลื่อนไหวให้กับงาน โดยสามารถใส่เสียงให้งานน่าสนใจมากขึ้น
3. สร้างงาน Interactive สร้างงานให้โต้ตอบสนองกับผู้ใช้ได้ ผู้ใช้จะมีส่วนร่วมกับการใช้งาน Flash ได้ ไม่ใช่แค่เพียงดูงานเพียงอย่างเดียว

จุดเด่นของ FLASH

- ใช้งานง่าย เมื่อเทียบกับโปรแกรมประเภทเดียวกันอื่น ๆ และยังให้ผลงานที่มีคุณภาพได้ทัดเทียมกัน
- ชิ้นงานที่ได้มีขนาดเล็ก นำไปใช้งาน ได้สะดวก และมีผลดีเมื่อนำไปใช้งานบน Internet ที่ประหยัด เวลาในการดาวน์โหลดของผู้ใช้งาน
- กลายเป็นมาตรฐานใหม่ของการแสดงผลบน Browser ที่ใช้ดู Webpage บน Internet ในปัจจุบัน
- เป็น โปรแกรมที่ได้รับความนิยมและถูกจับตามองจากทั่วโลกมากที่สุด在这段时间

มีอะไรใหม่ใน FLASH 5

หลาย ๆ คนที่เคยจับ FLASH 4 มาคงจะอยากรู้ว่า ใน FLASH 5 มีอะไรใหม่ ๆ น่าสนใจ และน่าศึกษาบ้าง ซึ่งเราจะมาดูตัวที่เด่น ๆ สำคัญ ๆ ต่อการทำงาน ซึ่งมีดังนี้

1. รูปร่างหน้าต่างของโปรแกรมเปลี่ยนไป โดยมีหน้าต่าง Panel เข้ามา
2. การทำงานเปลี่ยนไป โดย Panel จะมีเข้ามามีบทบาทในการทำงานทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นการจัดการเกี่ยวกับ วัตถุ เสียง และอื่น ๆ อีกมากมาย
3. การแก้ไข Instance จะมีภาพ Scene ทำงานหลักจาง ๆ เป็นไกด์ให้ดู ช่วยในการจัดวางได้ดี
4. นำไฟล์เสียงอื่น ๆ เข้ามาใช้งานได้มากขึ้น ซึ่งแต่ก่อนใช้ไฟล์ *.wav ได้อย่างเดียว
5. สามารถ Publish และ Export งาน ได้หลากหลายกว่าเดิม เช่น การสร้างงาน RealPlayer
6. สามารถทำให้ตัวหนังสือในงานถูกแทรกเลือกได้เหมือนบนหน้าเว็บเพจ
7. Script ต่าง ๆ ที่ใช้ในโปรแกรมมีเพิ่มขึ้นอย่างมากและเปลี่ยนไปในหลาย ๆ ส่วนแต่ช่วยในการสร้างงาน Interactive ที่ดีขึ้น
8. มีหน้าต่าง Movie Explorer เข้ามาช่วยเหลือในการทำงาน

บทที่ 3

หลักการออกแบบ

ขั้นตอนแรกในการออกแบบเว็บไซต์ คือการกำหนดจุดมุ่งหมายที่แน่นอน เพื่อไม่ให้วัตถุประสงค์เบี่ยงเบนไป เพราะฉะนั้นจึงต้องมีการวางแผนการออกแบบในขั้นตอนต่างๆให้รอบคอบ การสร้างงานเว็บไซต์ควรมีข้อกำหนดดังนี้

- กำหนดวัตถุประสงค์
- กำหนดกลุ่มเป้าหมาย
- กำหนดจุดประสงค์ต่างๆของผู้จัดทำ

การกำหนดวัตถุประสงค์ของโครงการ

การรู้วัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์งาน จะทำให้สามารถวิเคราะห์ของสำเร็จในด้านต่างๆของเว็บไซต์ และสามารถขยายเป้าหมายของการชมเว็บไซต์ ในการระบุวัตถุประสงค์ ควรคำนึงถึงจุดมุ่งหมายหลักๆว่ามีอะไรบ้าง ระยะเวลาประเมินผลเท่าไร และมีการประเมินผลในรูปแบบใด เพราะการสร้างเว็บไซต์มักจะมีขั้นตอนที่เกิดขึ้นเรื่อยๆ เพราะฉะนั้นจะต้องคิดถึงผลของการรักษาระบบ เทคนิค รูปแบบการนำเสนอ และการจัดการระยะยาว

การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย

ควรคำนึงถึงกลุ่มผู้คนที่เข้าชมเว็บไซต์ ซึ่งจะต้องคำนึงถึงพื้นฐานความรู้ ความสนใจ และความคาดหวังในการรับชมเว็บไซต์

การกำหนดจุดประสงค์ของการสร้างสรรค์

การกำหนดจุดประสงค์ต่างๆในการจัดทำ จะทำให้ทราบถึงขอบเขตในด้านต่างๆ เช่นรูปแบบ เทคนิค หรือลักษณะเฉพาะของเว็บไซต์ได้อย่างชัดเจน ซึ่งจะเป็นตัวกำหนดชี้ทางการทำงาน เพื่อไม่ให้การสร้างสรรค์งานเบี่ยงเบนไป

การออกแบบ INTERFACE ขั้นพื้นฐาน

- การออกแบบควรคำนึงถึงการใช้งานที่ง่ายสำหรับผู้เข้าชม ทั้งสำหรับผู้เริ่มต้น หรือ ผู้ที่มีประสบการณ์ในการเล่นอินเทอร์เน็ตแล้ว
- การออกแบบอุปกรณ์ NAVIGATION จะต้องมีความชัดเจน มีการสร้างลิงค์ไปยัง หน้าต่างๆ ควรคำนึงถึงความเหมาะสม และไม่ก่อให้เกิดความสับสนแก่ผู้เข้าชม ซึ่งอาจจะเป็นเครื่องหมาย หรือรูปภาพฟีด ที่จะต้องสามารถแสดงให้ทราบอย่าง ชัดเจน ตรงตามข้อมูลเนื้อหา และการสร้างลิงค์ในแต่ละหน้าจะต้องสามารถกลับไป ยังหน้าหลักได้ตลอดเวลา
- ในการออกแบบลิงค์แต่ละหน้าจะต้องมีลิงค์อย่างน้อย 1 ลิงค์ ไม่ควรทำให้หน้า นั้นๆ ตัน หรือไม่สามารถไปต่อหน้าอื่นๆ ได้ และจะต้องคำนึงถึงระยะเวลาในการ โหลดข้อมูลต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นข้อความ ภาพ เสียง หรือภาพเคลื่อนไหวต่างๆ ควร จะมีการโหลดข้อมูล ได้อย่างรวดเร็ว เพื่อไม่ก่อให้เกิดความเบื่อหน่ายในการรับชม

บทที่ 4

การกำหนดรูปแบบเว็บไซต์

วิเคราะห์ข้อมูล

จากการวิเคราะห์ และการรวบรวมข้อมูลดังกล่าวมาแล้ว สามารถแบ่งการนำเสนอข้อมูล โดยนำเอาผลิตภัณฑ์ที่น่าสนใจมา 4 ชนิด ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ประเภทเช่นกันประกอบด้วย

1. Beo Center 1 (ผลิตภัณฑ์ INTERGRATED PRODUCT)

- DESIGN
- FEATURE
- SPECIAL
- OPTION

2. Beo Sound 9000 (ผลิตภัณฑ์ MUSIC SYSTEM)

- FEATURE
- SPECIAL
- USE
- OPTION

3. Beo Lab 2 (ผลิตภัณฑ์ LOUDSPEAKER)

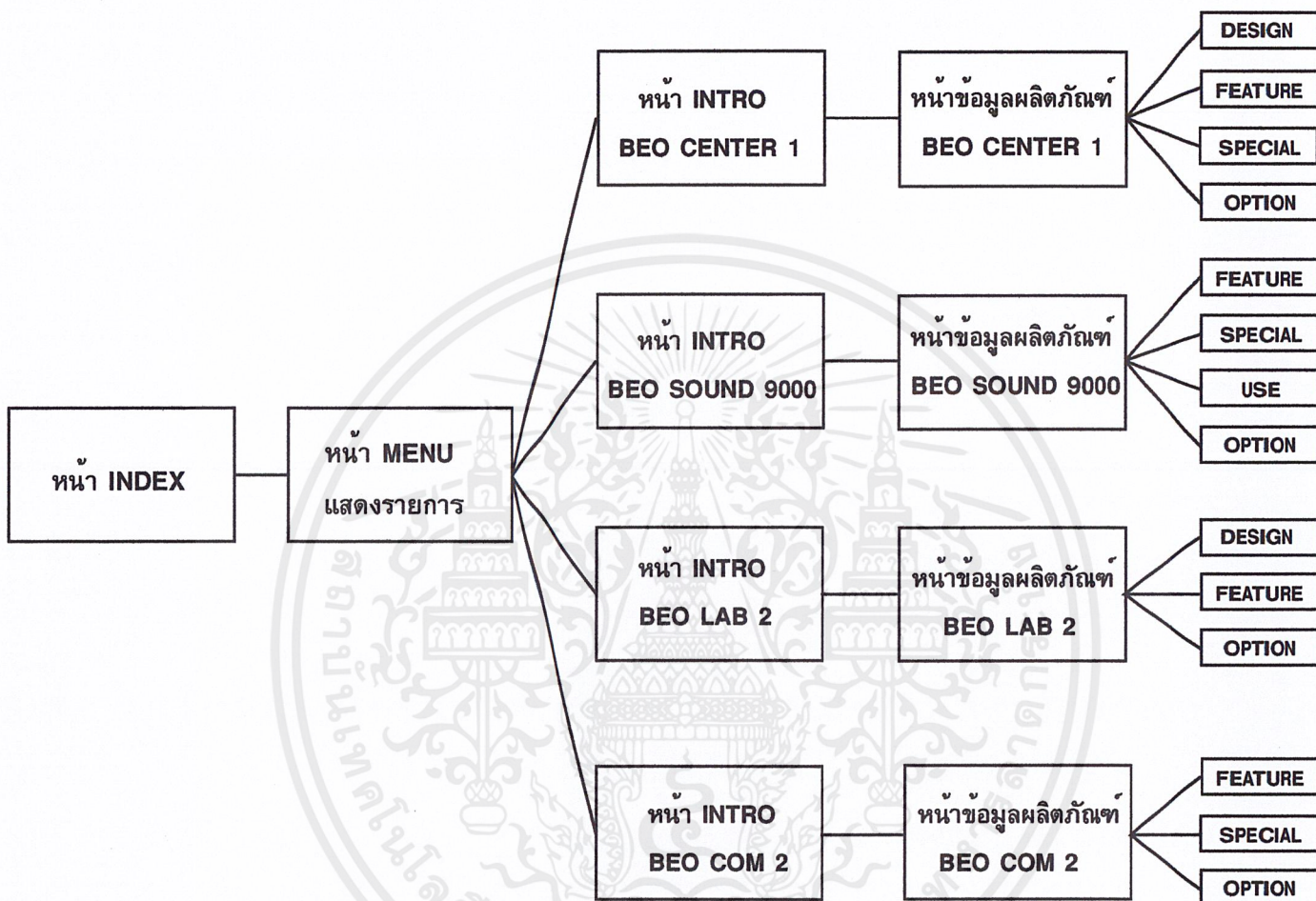
- DESIGN
- FEATURE
- OPTION

4. Beo Com 2 (ผลิตภัณฑ์ TELEPHONE)

- FEATURE
- SPECIAL
- OPTION

โดยรายละเอียดทั้งหมดที่นำเสนอจะเป็นภาษาอังกฤษ เนื่องจากลักษณะของกลุ่มเป้าหมายที่คาดว่าจะเป็กลุ่มคนที่มีรายได้สูง มีการศึกษาระดับที่ดี จึงนำเสนอข้อมูลในรูปแบบที่เป็นสากล การเสนอข้อมูลในลักษณะที่เป็นคำบรรยายถึงรายละเอียดในแต่ละหน้า มีการคำนึงถึงความสวยงามของกราฟฟิก และความสอดคล้องกับรูปแบบผลิตภัณฑ์แต่ละหน้า

แผนผังโครงสร้างเว็บไซต์



บทที่ 5

ขั้นตอนการออกแบบ

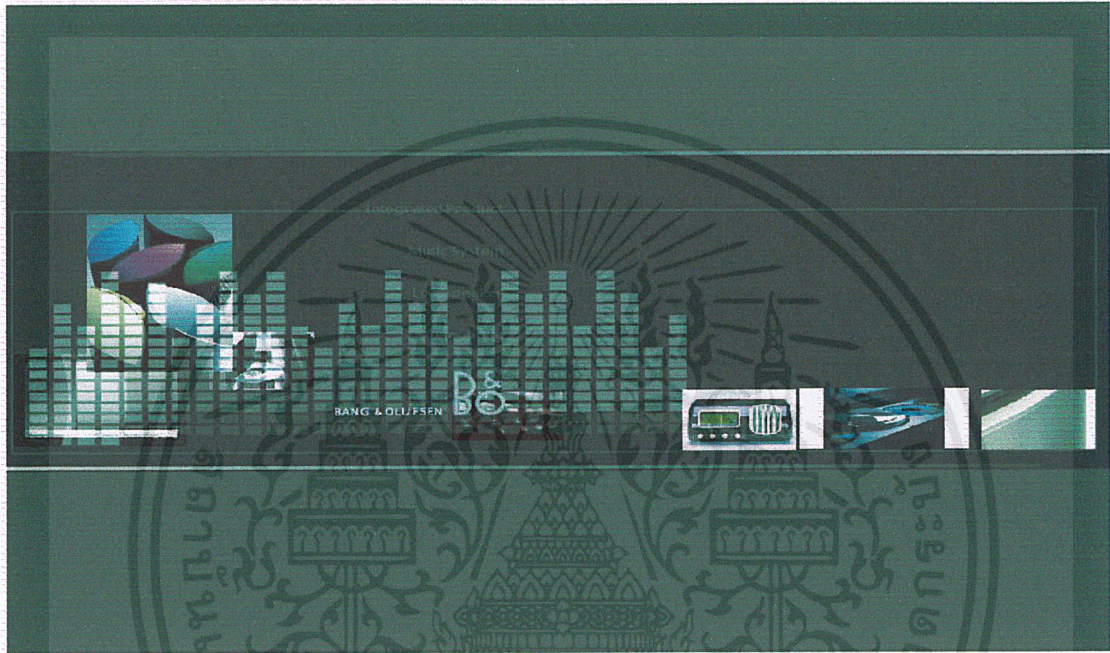
1. กำหนดถึงแนวความคิด และลักษณะโดยรวมของผลงาน โดยคำนึงถึงความเป็นไปได้ในการนำเสนอ และความถูกต้องเหมาะสมของข้อมูลที่จะนำมาเสนอในโครงการนี้
2. สรุปรูปแบบของการออกแบบ และการนำเสนอข้อมูลต่างๆที่จะสร้างสรรค์ในงานชิ้นนี้
3. รูปแบบของงานมีการนำเสนอที่ดูเรียบง่าย โดยมีกรกล่าวถึงข้อมูลในด้านต่างๆอย่างครบถ้วนชัดเจน ในการออกแบบได้คำนึงถึงในเรื่องการใช้รูปแบบ สี และองค์ประกอบต่างๆในการจัดวางภาพ และข้อมูลในการนำเสนอ เพื่อให้ชิ้นงานดูมีความน่าสนใจ โดยภาพประกอบดังกล่าวจะมีทั้งส่วนที่เป็นภาพถ่ายตัวผลิตภัณฑ์จริง และในส่วนที่เป็นภาพกราฟิกที่สร้างขึ้นใหม่ ซึ่งมีการใช้รูปแบบเดิมของตัวผลิตภัณฑ์มาดัดแปลง เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ และมีรูปแบบเฉพาะในเว็บไซต์นี้
4. กำหนดเสียงดนตรีประกอบที่จะใช้ในงาน โดยคำนึงถึงความสอดคล้อง และความเหมาะสมเป็นหลัก ซึ่งจะเป็นการสร้างอารมณ์ให้น่าสนใจยิ่งขึ้นกับงาน โดยแต่ละผลิตภัณฑ์จะมีรูปแบบของเสียงดนตรีแตกต่างกันไปตามเอกลักษณ์ของผลิตภัณฑ์
5. สรางแบบร่างจากแนวความคิด และข้อมูลดังที่กล่าวมาแล้ว ทำการออกแบบ และแก้ไขข้อบกพร่องในด้านต่างๆ
6. ทดสอบการในงานเว็บไซต์ในลักษณะเหมือนจริง เพื่อพัฒนาให้สมบูรณ์เวลาสร้างผลงานจริง

แบบร่างครั้งที่ 1

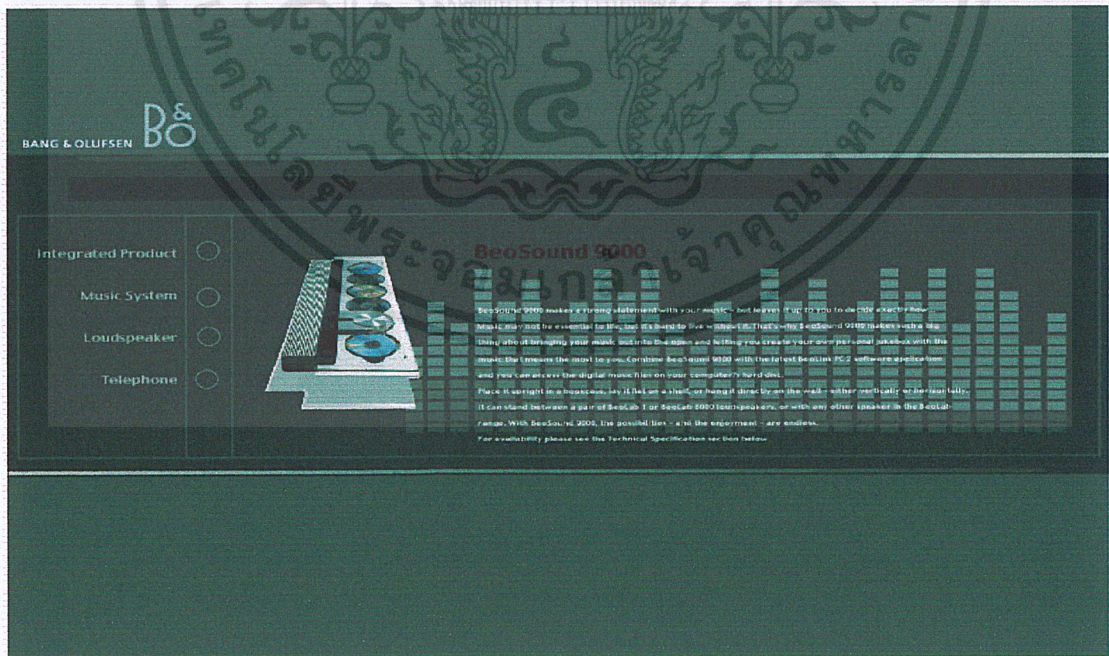
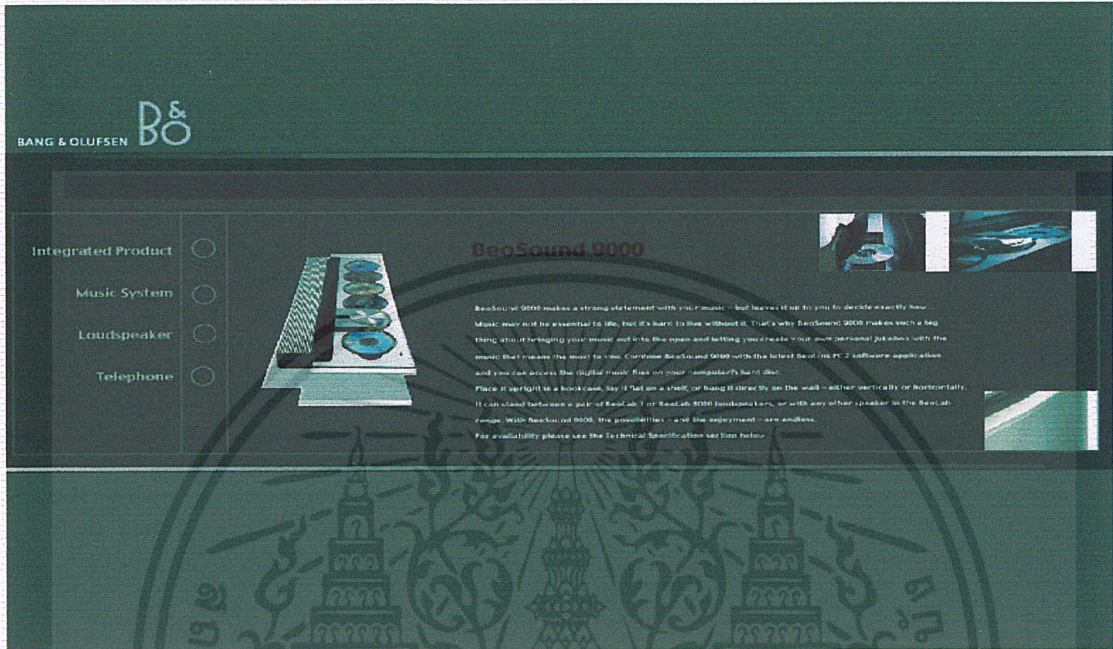


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำนักหอสมุดกลาง - พระจอมเกล้าลาดกระบัง



แบบร่างครั้งที่ 2

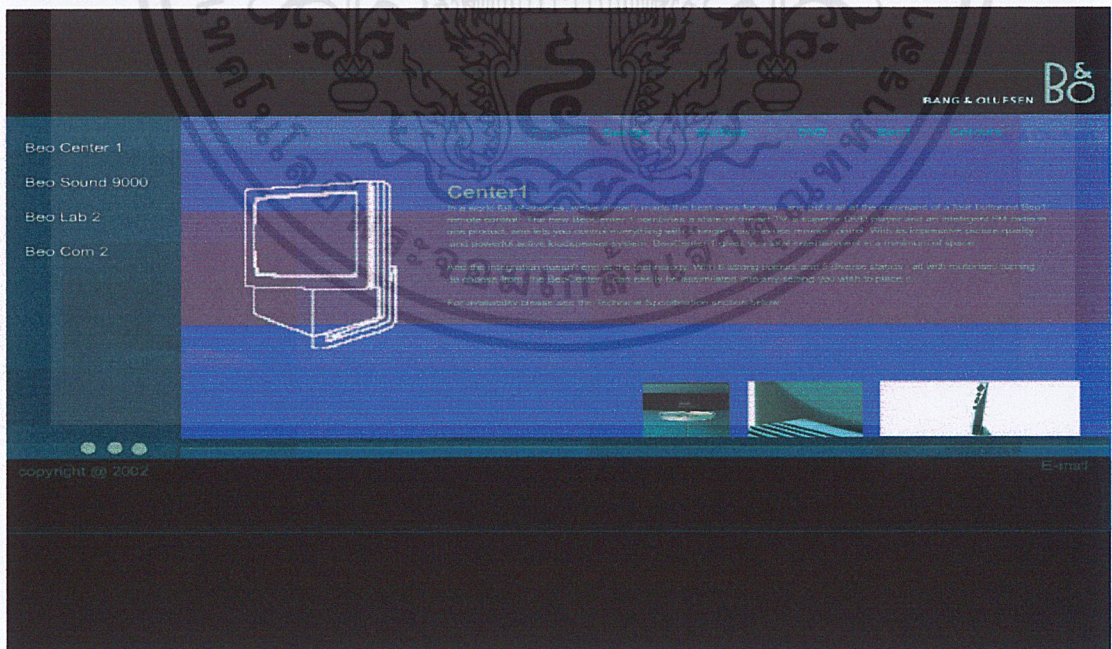
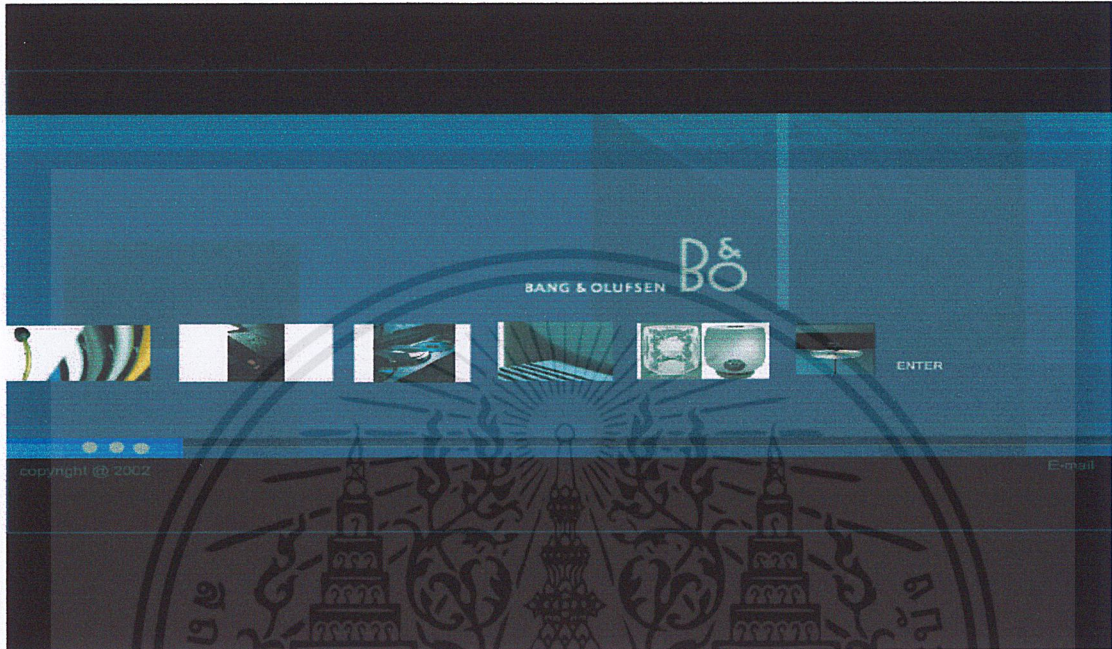


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างครั้งที่ 3

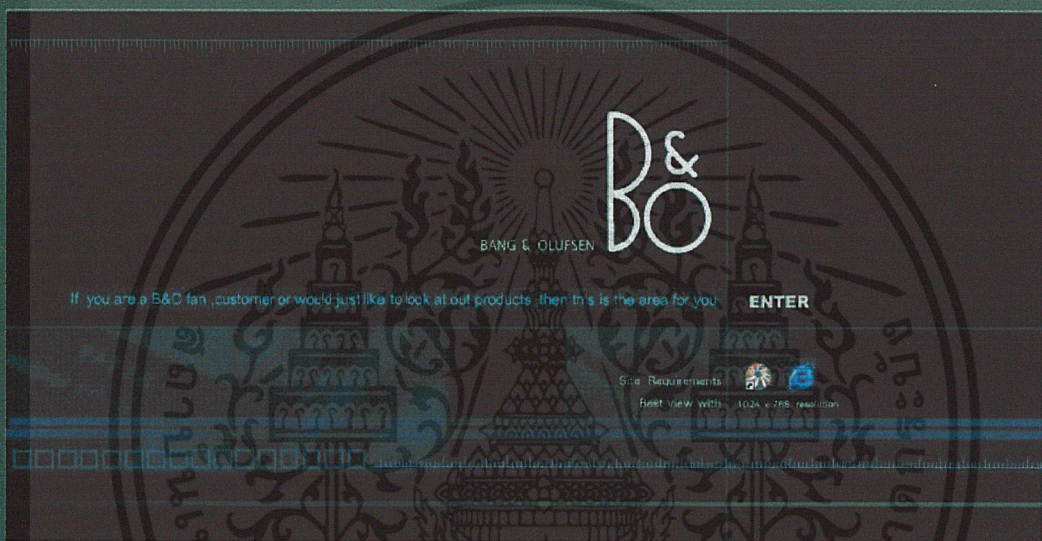


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



บทที่ 6

ผลงาน



หน้าเริ่มต้น

B&B

BANG & OLUFSEN



หน้าINTRO เข้าสู่ส่วนเมนู

B&B
BANK OF THAILAND



หน้าส่วนเมนู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



หน้าส่วนเมนู

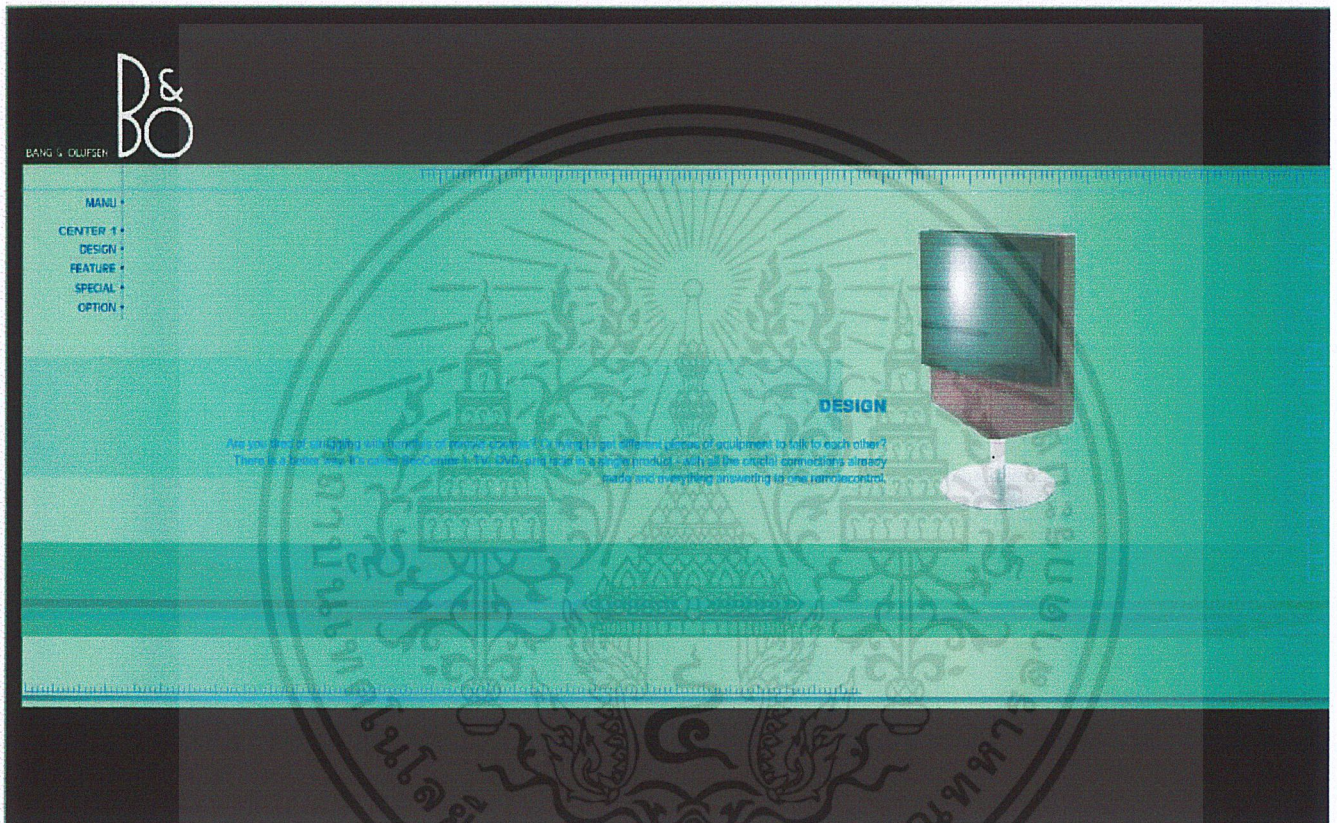
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



หน้าส่วนเมนู



หน้าส่วนผลิตภัณฑ์ BEO CENTER 1

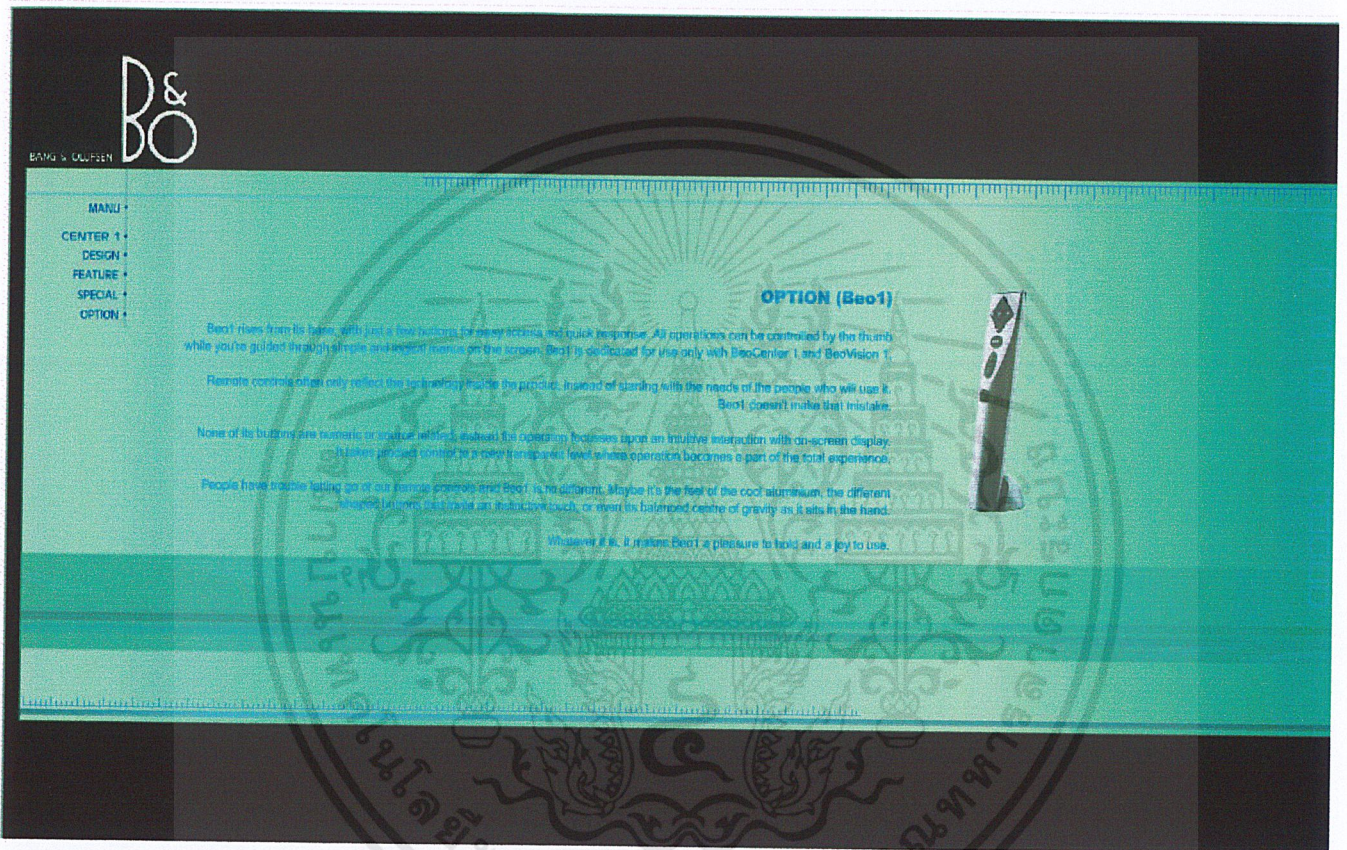


หน้าส่วนผลิตภัณฑ์ BEO CENTER 1



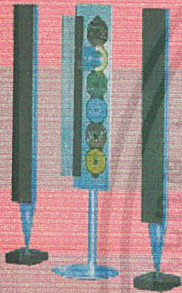
หน้าส่วนผลิตภัณฑ์ BEO CENTER 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



หน้าส่วนผลิตภัณฑ์ BEO CENTER 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



BeoSound 9000

BeoSound 9000 makes a strong statement with your music - but leaves it up to you to decide exactly how.

Music may not be essential to life, but it's hard to live without it. That's why BeoSound 9000 makes such a big thing about bringing your music out into the open and letting you create your own personal jukebox with the music that means the most to you. Combine BeoSound 9000 with the latest BeoLink PC 2 software application and you can access the digital music files on your computer's hard disc.

Place it upright in a bookcase, lay it flat on a shelf, or hang it directly on the wall - either vertically or horizontally. It can stand between a pair of BeoLab 1 or BeoLab 8000 loudspeakers, or with any other speaker in the BeoLab range. With BeoSound 9000, the possibilities - and the enjoyment - are endless.

For availability please see the Technical Specification section below.

หน้าส่วนผลิตภัณฑ์ BEO SOUND 9000

D&B
BO

BANG & OLUFSEN



Features

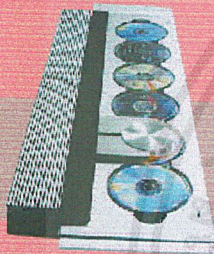
BEOsound 9000 works so fast and so quietly that the change-over between two CDs seems no longer than the normal interval between tracks. Using the disc's initial read information on the discs, each CD can be named and programmed, and will be left in the same position as it was loaded, with its title clearly legible. Enter up to 200 files in the memory and they'll appear on the display whenever one of those CDs is played.

The FM/AM radio has memory for up to 60 stations, which can be identified by their names instead of their frequency numbers. Set the time and wake up to your favourite programmed CD sequence or radio station.

หน้าส่วนผลิตภัณฑ์ BEO SOUND 9000

B&O

BANG & OLUFSEN



SPECIAL (Auto Positioning)

Auto-positioning was one of the challenges that Bang & Olufsen's engineers had to meet because of BeoSound 9000's clear versatility in placement. Using the variable track lead information present on most compact discs, the BeoSound 9000 is able to detect and memorise a desired position for the CD.

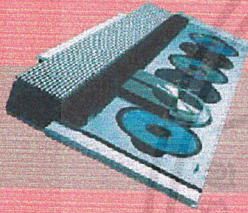
When it's time to stop the CD, a servo system decelerates the speed of rotation, the position mark is detected, and this affects the final braking and halt. A servo calculates the braking length for the CD, processes and stores the information. So the next time the CD will stop even faster, because BeoSound 9000 now knows where and when to apply the brakes. 360 perforations ensure that your CD will stop within just 10 of the position in which you put it on.

หน้าส่วนผลิตภัณฑ์ BEO SOUND 9000

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

B&O

BANG & OLUFSEN



USE(Control)

Lift the lid on BeoSound 9000 and the extensive control panel with timer, tuning and sound adjustment operations is at hand. Since the BeoSound 9000 can be placed in a great number of positions, the control panel can turn as you prefer. The display follows the same orientation, of course.

หน้าส่วนผลิตภัณฑ์ BEO SOUND 9000

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

D&B
BO

BANG & OLUFSEN



Manu
Beo Lab2
Design
Feature
Option

BeoLab2

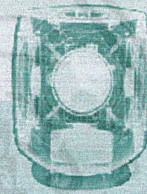
Put yourself at the eye of the storm and enjoy a new sound experience. And when you thought it couldn't get any better - it does. The BeoLab 2 subwoofer has only one purpose: to exploit the new world of sound that Digital technology has opened up. Sit back, hold on tight - and experience a deep bass sensation you only thought possible at the cinema or concert hall.

หน้าส่วนผลิตภัณฑ์ BEO LAB 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

D&B
BO

BANG & OLUFSEN



Manu
Beo Lab2
Design
Feature
Option

Feature(Pure power)

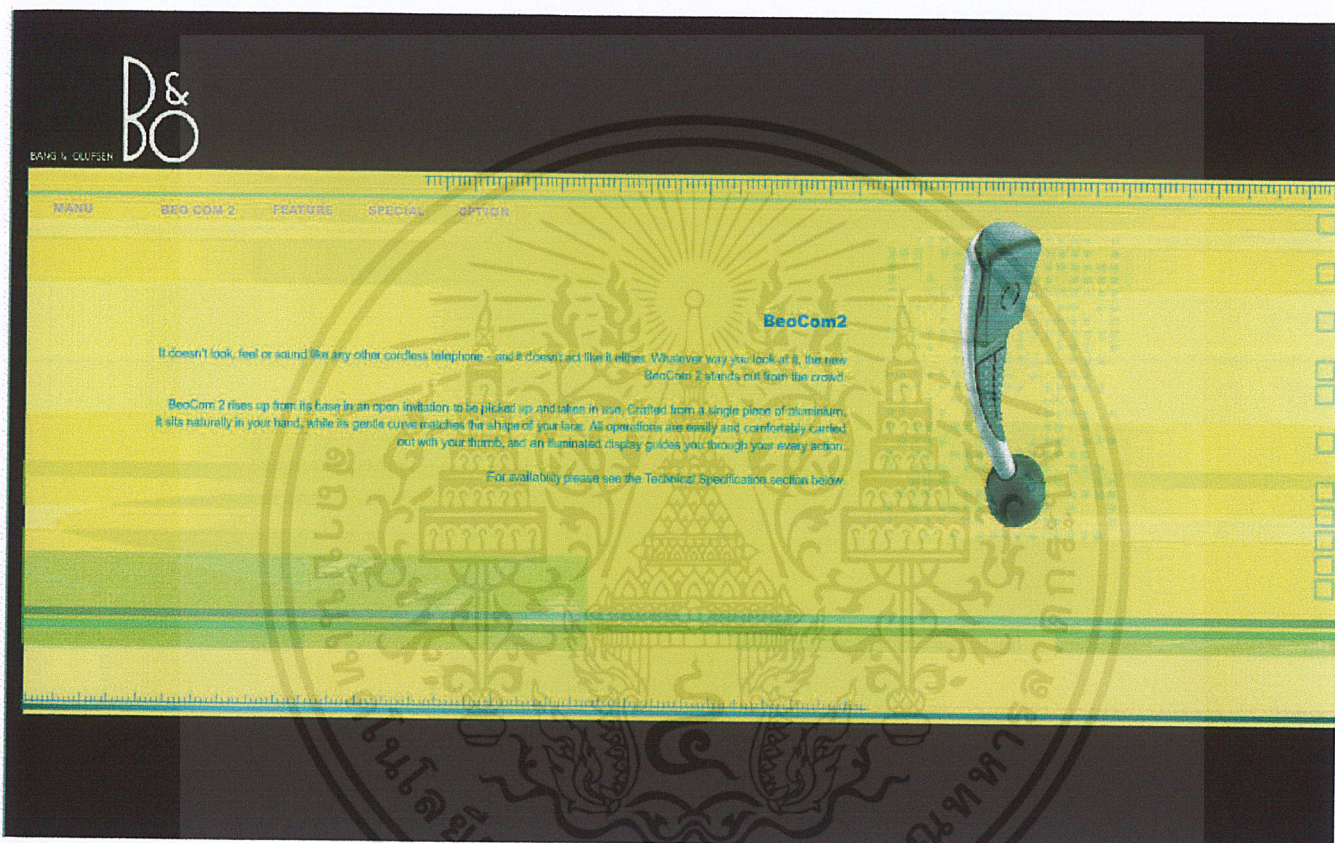
BeoLab 2 is constructed as a double balanced positive radiator system, with an 650 watt ICEpower7 amplifier which supplies the fuel for a single active 9" woofer and two 9" radiators. In other words, it's got all the power you ever going to need.

หน้าส่วนผลิตภัณฑ์ BEO LAB 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



หน้าส่วนผลิตภัณฑ์ BEO LAB 2



หน้าส่วนผลิตภัณฑ์ BEO COM 2



หน้าส่วนผลิตภัณฑ์ BEO COM 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



หน้าส่วนผลิตภัณฑ์ BEO COM 2



หน้าส่วนผลิตภัณฑ์ BEO COM 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปผล

ในการทำศิลปนิพนธ์นั้น ควรจะรู้ และทำความเข้าใจถึงข้อมูลต่างๆ ในสิ่งที่จะทำให้ดีเสียก่อน การวิเคราะห์ข้อมูล หรือเนื้อหาต่างๆ จะเป็นสิ่งที่ช่วยให้งานออกมามีคุณภาพ การเลือกใช้สื่อหรือเทคนิคที่จะทำจะต้องมีความเหมาะสม และเข้าก็ยุคสมัย แต่สิ่งที่สำคัญของการทำงานที่ควรคำนึงถึงไม่น้อย คือความถนัด และความชำนาญในงานนั้นๆ เพราะการทำงานศิลปนิพนธ์นั้นเป็นการทำงานที่มีการจำกัดเรื่องเวลา ดังนั้นนอกเหนือจากความชอบ หรือความสนใจแล้ว จะต้องมีความรู้ความสามารถในสิ่งที่จะทำ และเมื่อมีโอกาสก็ควรจะศึกษาเพิ่มเติมก่อนที่จะทำงานศิลปนิพนธ์ เป็นเวลาพอสมควรก่อน เพื่อที่จะสามารถเรียนรู้และทำความเข้าใจในเรื่องต่างๆ ของการทำงานอย่างแท้จริง



บรรณานุกรม

1. เทอดพงษ์ หม่องสนธิ . WEB ANIMATION AND INTERACTIVE TOOL MACROMEDIA FLASH 4 . กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ดี แอล เอส กรุงเทพฯ , 2543
2. โสรชัย นันทวัชรวิบูลย์ , บัชรีย์ หะยีมะสาและ . คัมภีร์ FLASH 5 . กรุงเทพมหานคร : บ. เอ.อาร์ .อินฟอร์เมชั่น แอนด์ พับลิเคชั่น จำกัด , 2544
3. ธวัชชัย ศรีสุเทพ . คัมภีร์ WEB DESIGN . กรุงเทพมหานคร : บ. โปรวิชั่น , 2544
4. B&O 's Headquarters . B&O 75 YEARS OF EXCELLENCE .BANGKOK : B&O 's Headquarters (Thailand)
5. <http://www.bang-olufsen.com>
6. <http://www.beo.com>



ประวัติผู้เขียน

กิริติ ชานนนารถ เกิดวันที่ 5 ตุลาคม 2522 จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจากโรงเรียนเพ็ญสมิทธิ์ จบการศึกษาระดับปวช. จากวิทยาลัยช่างศิลป์ลาดกระบัง และเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาที่สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปะ สาขาวิชาศิลปะ ในปีการศึกษา 2541 เป็นระยะเวลา 4 ปี

