

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การออกแบบเว็บไซต์ให้กับร้าน “ดรัมเทค เซ็นเตอร์”

WEB DESIGN FOR DRUMTECH CENTER SHOP



นาย วิภูวุฒิ วุฒิวิภู

Mr. Wipoowut Wuttiwipoo



เลขหมู่.....
เลขทะเบียน 44851
วัน, เดือน, ปี 15 ส.ค. 2546

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

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชานิตศศิลป์ ภาควิชานิตศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2544

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบเว็บไซต์ให้กับร้าน “ครัมเทค เซ็นเตอร์”
WEB DESIGN FOR DRUMTECH CENTER SHOP



ภาควิชาศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ วันที่ 23 10 25 45
(ผศ.จิระพงษ์ ภูมิจิตร)

หัวหน้าภาควิชา..... วันที่ 7 10 45
(อาจารย์วีศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ (ภาษาไทย)	โครงการออกแบบเว็บไซต์ครัมเทค เซ็นเตอร์
(ภาษาอังกฤษ)	WEBSITE “DRUMTECH CENTER”
ชื่อ	นายวิภูวุฒิ วุฒิวิภู
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2544
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผศ. จิระพงษ์ ภูมิจิตร

บทคัดย่อ

อินเทอร์เน็ต มีส่วนสำคัญกับชีวิตในทุกวันนี้ และมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ในอนาคต ซึ่งนับเป็นความจำเป็นในอีกหนึ่งปัจจัยสำหรับคนรุ่นใหม่ ที่ต้องการความสะดวกรวดเร็ว และครอบคลุมความต้องการได้เกือบครบถ้วน ดังนั้น ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ จึงได้เลือกการนำเสนอ ในรูปแบบเว็บไซต์ เพื่อเป็นการนำเสนอสื่อในรูปแบบ 3 มิติที่ได้รับบรรณาธิการในการชมและฟังอย่างเต็มที่

โครงการออกแบบเว็บไซต์ให้กับร้าน ครัมเทค เซ็นเตอร์ ซึ่งเป็นร้านขายเครื่องดนตรีกลองชุด เป็นโครงการศึกษา การออกแบบการสร้างเว็บไซต์ซึ่งมีความคิดพื้นฐานมาจาก ความต้องการของผู้ใช้ ซึ่งคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย ความจำเป็น และเสียงของกลอง รวมทั้งมีรูปทรงของกลองให้ให้เห็น โดยในการออกแบบนั้นสามารถนำเอาเทคนิคทาง มัลติมีเดียมาใช้กับงาน ซึ่งรวมทั้งการออกแบบภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ที่สามารถกระตุ้นความรู้สึกของผู้เข้าชมให้มีความรู้สึกคล้อยตามได้ และมีความตื่นตัวกับงานที่ได้รับตอบสนอง โดยยังมีพื้นฐานทางข้อมูลที่เป็นส่วนสนับสนุนและมีแนวทางการนำเสนอที่ชัดเจนแสดงความเป็นเอกลักษณ์ได้อย่างชัดเจน

กิตติกรรมประกาศ

- ขอบพระคุณพ่อ แม่ พี่น้อง ทุกคน ในตระกูล วุฒิวิน ที่คอยช่วยเหลือเสมอมา
 - ขอบพระคุณ แม่และพี่กีว พี่เก้ ที่คอยแปลภาษาอังกฤษให้
 - ตระกูล วรรณคำ ทุกท่านที่ได้ให้กำลังใจเสมอมา
 - อาจารย์วิฑิตา อาจารย์เสาวภา สำหรับคำปรึกษามากมาย
 - อาจารย์แคว สำหรับ เอ็ม เค เทอมที่แล้ว
 - พี่หญิง พี่ปอนด์ พี่ที ที่ช่วยสำหรับทุกอย่าง ขอบคุณมากๆ จริงๆ ถ้าไม่ได้ พี่ๆ งานนี้คงไม่เสร็จแน่ๆ
 - โต ไนต์ คู้ย เอื้อง ตาล ่อง ่อง พิพัฒน์ โอ้และเพื่อนๆทุกคนที่ไม่ได้เอ่ยชื่อ ที่อุตสาหกรรมห่วง เรารักทุกคนมากจริงๆ และก็คิดว่าทุกคนก็คงรักเราด้วยเช่นกัน
 - พี่สูและพี่ไผ่แห่ง คริมเทค เซ็นเตอร์
 - ศศิวิมล ที่เป็นกำลังใจ และคอยห่วงใยเสมอมา

สุดท้ายเลย ขอบคุณทุกสิ่งทุกอย่างที่มีทั้งดีและไม่ดี ที่ทำให้ข้าพเจ้าเป็นอย่างข้าพเจ้ามาจนทุกวันนี้ ไม่ว่าจะทุกอย่างจะสูญสลายไปตามกาลเวลา แต่ความรู้สึกทุกอย่างที่เกิดกับข้าพเจ้าจะคงอยู่ตลอดกาล

คำนำ

นับตั้งแต่ที่มนุษย์ ได้มีการติดต่อสื่อสารกันมาเป็นเวลาช้านาน มนุษย์ไม่เคยหยุดที่จะคิดค้น
วิวัฒนาการใหม่ๆ รวมทั้งการติดต่อสื่อสาร ที่นับวันเราจะสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ง่ายขึ้นแม้ว่าจะอยู่ใน
ที่ห่างไกลกันก็ตาม

เมื่อสมัยก่อนนี้ ตอนที่มนุษย์เรา ได้มีเครื่องโทรศัพท์ และ โทรสารมาใช้ในชีวิตประจำวันของเรานั้น
นับเป็นความตื่นตาตื่นใจอย่างยิ่ง จนกระทั่งเดี๋ยวนี้ เราได้พัฒนาการติดต่อสื่อสารทางคอมพิวเตอร์ มาในอีก
รูปแบบหนึ่ง คือ “อินเทอร์เน็ต” ซึ่งนับเป็นวิวัฒนาการที่สำคัญมากของมวลมนุษยชาติในขณะนี้

ศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้ เป็นการออกแบบเว็บเพจ ที่ใช้งานทางด้านกราฟฟิกในการสร้างจุดสนใจ โดย
การให้ออกแบบเป็นเว็บไซต์ขึ้น ซึ่งจะประกอบไปด้วยเว็บเพจหลายๆหน้าซึ่งจะแยกเป็นหมวดหมู่อย่างชัดเจน
โดยมีเนื้อหาภาพและเสียง เทคนิคต่างๆ นำมาใช้ในการจัดองค์ประกอบเข้าด้วยกันอย่างมีระบบ แบบ
แผนถูกต้อง และสามารถรับรู้ได้โดยผ่านสายตา ทางหู และให้เกิดผลทางจิตวิทยาต่อผู้ชมและให้ผู้ชมเกิด
พฤติกรรมต่างๆดังที่คาดหวังไว้ เป็นการกระตุ้นให้เกิดการออกแบบเว็บไซต์ และพัฒนาเว็บไซต์ในอนาคต
ต่อไป

ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นมาคงจะเป็นประโยชน์แก่ผู้สนใจในแง่ของความ
คิด และรูปแบบในการนำเสนอ และหวังว่าคงได้ให้ความบันเทิงและความรู้แก่ผู้สนใจ ทำให้เกิดแรงกระตุ้น
ในการทำงานรูปแบบอื่นๆอีกต่อไป

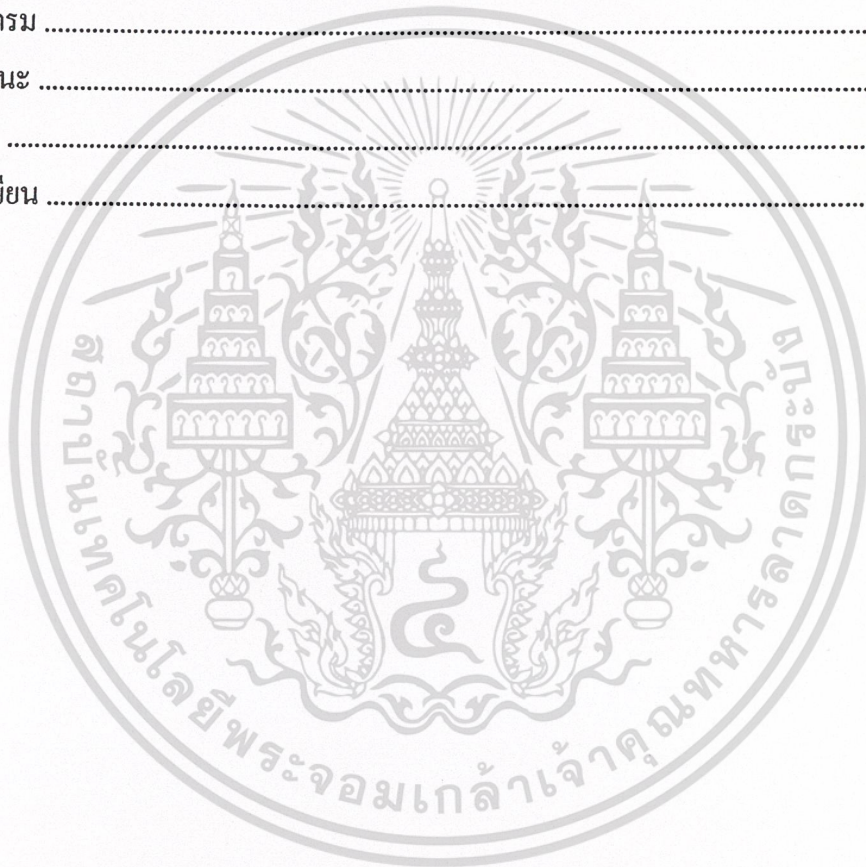
สารบัญ

บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
คำนำ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพประกอบ	ฉ

บทที่

1. บทนำ	
1.1 ชื่อโครงการ	1
1.2 เบื้องหลังความเป็นมา	1
1.3 วัตถุประสงค์	1
1.4 กลุ่มเป้าหมายโครงการ	2
1.5 แนวทางในการออกแบบ	2
1.6 ลักษณะ element ที่นำมาใช้	2
1.7 ตัวอักษรที่นำมาใช้ในงาน	3
1.8 ขอบเขตของโครงการ	3
1.9 แนวทางในการบรรลุเป้าหมาย	4
1.10 ประโยชน์ที่จะได้รับ	4
2. อินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์	
2.1 ความเป็นมาของอินเทอร์เน็ต	5
2.2 ความเป็นมาของ FLASH	8
3. ข้อมูลร้าน Drumtech Center	
3.1 ประวัติความเป็นมา	12
4. การวิเคราะห์ข้อมูล	
4.1 การวิเคราะห์ข้อมูล	14
4.2 แผนผังโครงสร้าง	17

5. ขั้นตอนการออกแบบ	
5.1 ขั้นตอนการออกแบบ	18
5.2 แบบร่างครั้งที่ 1	19
5.3 แบบร่างครั้งที่ 2	21
6. ผลงาน	
6.1 ผลงานทั้งหมด	25
บทสรุป	36
บรรณานุกรม	37
ข้อเสนอแนะ	38
ภาคผนวก	39
ประวัติผู้เขียน	40



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

รูปที่

1. แผนผัง โครงสร้าง.....	17
2. แบบร่างครั้งที่ 1	19
3. แบบร่างครั้งที่ 2	21
4. รูปแบบของปุ่ม	25
5. หน้าIntro แนะนำ	26
6. หน้า Home แสดงรายการ	27
7. หน้า Product สินค้า	28
8. หน้า Artist ศิลปิน	30
9. หน้า Article บทสัมภาษณ์	32
10. หน้าเชื่อมไปเว็บไซต์อื่นๆ	34
11. หน้าติดต่อกับทางร้าน	35

บทที่ 1

บทนำ

ชื่อโครงการ

โครงการออกแบบเว็บไซต์ ให้กับร้านเครื่องดนตรี DRUMTECH CENTER

เบื้องหลังความเป็นมา

ปัญหาในการเลือกซื้อของก็คือคนขายมักจะไม่ให้ลองสินค้าที่มีอยู่เนื่องจากกลัวความเสียหายในตัวสินค้า และมีเสียงดัง และการที่เลือกเอาร้านนี้มานำเสนอเนื่องจากเป็นร้านเครื่องดนตรีร้านเดียวที่มีขายแต่กล่องชุดเท่านั้น และสินค้าภายในร้านเป็นเครื่องดนตรีที่มีตั้งแต่ระดับสมัครเล่นไปจนถึงระดับมืออาชีพ

และที่แตกต่างจากร้านเครื่องดนตรีอื่นๆคือมีสินค้ากล่องต่างๆที่ไม่มีร้านเครื่องดนตรีอื่นๆนำเข้ามาซึ่งเป็นการเปิดโลกทัศน์แก่วงการมีอกลองเมืองไทยได้ในระดับหนึ่ง ซึ่งสินค้าที่ว่านั้นมักเป็นสินค้าที่มีคุณภาพดีมาก และส่วนใหญ่มีการนำไปใช้ในสตูดิโอต่างๆ ซึ่งคาแร็คเตอร์ที่โดดเด่น มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว จึงได้นำเอาความเป็น Professional drum Shop มาใช้ในการออกแบบให้สอดคล้องกับแนวทางของร้าน โดยนำเสนอในรูปแบบทางเว็บไซต์ ทางอินเทอร์เน็ต

วัตถุประสงค์

- 1 เป็นการแนะนำสินค้าแก่ผู้สนใจกลองโดยมีคำแนะนำอธิบายให้เข้าใจได้ง่าย
- 2 เป็นการประชาสัมพันธ์และกระจายข่าวสารทางด้านดนตรีต่างๆให้แก่ผู้สนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 3 เป็นการ โพรโมทร้านค้า ทางอินเทอร์เน็ตอีกด้านหนึ่งที่นับวันจะมีผู้สนใจมากขึ้น
- 4 สามารถออกแบบให้มีความน่าสนใจ สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง และบ่งบอกถึงระดับร้านค้า
- 5 ศึกษาแนวทางและสามารถใช้เทคนิคการทำภาพเคลื่อนไหวได้

กลุ่มเป้าหมายโครงการ

ผู้สนใจทดลองชุดอายุระหว่าง 15-30 ปี

แนวทางในการออกแบบ

ในการออกแบบเว็บไซต์ให้กับร้านเครื่องดนตรี ได้เกิดมาจากการที่เข้าไปภายในร้านค้าแล้วรู้สึกว่าคุณขายมีความเป็นกันเองกับลูกค้า เนื่องจากว่าร้านค้าดังกล่าวมีสิ่งต่างๆที่สามารถตอบสนองความต้องการของลูกค้าได้อย่างครบถ้วน ทั้งในเรื่องของสินค้า การบริการ และความบันเทิง

จากแนวความคิดดังกล่าวจึงได้ลองนำเสนอออกมาโดยการออกแบบออกมาให้เหมือนกับเทศกาลดนตรี ที่มีการแสดงสินค้า การสัมภาษณ์นักดนตรี และการชมการแสดงของนักดนตรี ที่ให้ความตื่นตาตื่นใจ

ลักษณะของ element ที่นำมาใช้

สี (colour) ให้โทนสีออกมาในลักษณะงานดนตรีในเวลากลางคืน ที่มีสีส้ม และความรู้สึกเหมือนอยู่ในงานปาร์ตี้ จึงใช้สี ดำ และม่วง

เสียง (sound) ในโปรแกรม Macromedia Flash ที่ใช้ในการเขียนเว็บเพจ สามารถนำเสียงเพลง และเสียงเอฟเฟ็กต์มาใช้ประกอบการทำเว็บเพจได้ซึ่งเสียงที่นำมาใช้ในงานออกแบบกราฟฟิกสื่อสารนี้เป็นการตัดเสียงบางส่วนออก แล้วนำมาใช้ในงาน โดยการทำให้เสียงให้มีการเล่นวน(loop)

กราฟฟิก(graphic) จะออกแบบให้มีความเป็นกราฟฟิกสมัยใหม่ มีการตัด
ทอนรูปทรงลง ให้เหลือเป็นภาพกราฟฟิกแบบง่ายๆ แต่ก็มีความลงตัว สวย
งาม

ตัวอักษรที่นำมาใช้ในงาน(FONT)

ภาษาไทยใช้ตัวอักษรแบบ DB Fongnamas

ภาษาอังกฤษใช้ตัวอักษรแบบ Eyechartdisplaycaps ssk

ขอบเขตโครงการ

เป็นเว็บไซต์จำนวน 10-15 หน้า โดยมีเนื้อหาประกอบแบ่งเป็นขั้นตอนดังนี้

- 1 หน้าบทนำ
- 2 หน้าหลัก
 - หน้าสินค้า
 - หน้าศิลปิน
 - หน้าทอล์กโชว์
 - หน้าเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์ดนตรีอื่นๆ
 - หน้าติดต่อกับทางร้าน
- 3 หน้าปลีกย่อย

แนวทางในการบรรลุเป้าหมาย

- หาข้อมูลเครื่องดนตรีกลอง ยี่ห้อต่างๆ
- ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นในการออกแบบเว็บไซต์
- ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต
- ข้อมูลการออกแบบเว็บไซต์
- นำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาวิเคราะห์เพื่อกำหนดการออกแบบเว็บไซต์
- สร้างแบบร่าง แก้ไข และปรับปรุงแบบ
- ผลงานจริง ประเมินผล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประโยชน์ที่จะได้รับ

- 1 รู้จักการออกแบบเว็บไซต์มากขึ้น สามารถใช้งานได้จริง
- 2 รู้หลักในการออกแบบ การจัดวางให้เหมาะสม
- 3 สามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

อินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์

การกำเนิดของอินเทอร์เน็ต ถือเป็น การปฏิวัติครั้งยิ่งใหญ่ของวงการคอมพิวเตอร์และระบบสื่อสาร โทรคมนาคมที่ไม่เคยมีมาก่อน อินเทอร์เน็ตเกิดจากการรวมตัวกันขององค์ประกอบหลายๆด้านที่เคยได้ค้นคิดกันมาแล้ว เช่น ระบบโทรศัพท์ โทรเลข วิทยุ และคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตถือได้ว่าประสบความสำเร็จอย่างยิ่งในด้านการลงทุน พัฒนาและคิดค้น ที่ต้องการให้มีการกระจายข่าวสารต่างๆเกิดขึ้นในระบบเครือข่าย

ความเป็นมาของอินเทอร์เน็ต

เกิดจากการที่ต้องการให้มีการเชื่อมโยงและสื่อสารกัน ได้ทางคอมพิวเตอร์ โดยใช้ทรัพยากรคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ใช้งานให้คุ้มค่าที่สุดที่สุด เริ่มต้นโดยในปี ค.ศ. 1960กระทรวงกลาโหมของสหรัฐได้จัดตั้งหน่วยงาน Advance Research Project Agency (ARPA) ขึ้นมาเพื่อสนับสนุนการวิจัย และค้นคว้าโดยแนวความคิดของเครือข่ายอาร์พานेटก็คือ เมื่อใดที่เกิดปัญหาเกี่ยวกับการส่งข้อมูลของเครือข่ายหนึ่งขึ้นมาเราก็สามารถส่งข้อมูลไปยังเครือข่ายอื่นที่สามารถทำงานได้อย่างปกติ โดยไม่ต้องมีการส่งข้อมูลใหม่อีก ซึ่งแนวความคิดนี้ก็เป็นรากฐานของเครือข่ายระบบอินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ตเปรียบเสมือนห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ขนาดใหญ่ ที่มีความสามารถในการหาข้อมูลข่าวสารได้โดยง่าย ด้วยระบบ Search Engine ซึ่งเป็นการหาข้อมูลในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยอัตโนมัติ

นอกจากนี้ยังมีการทำธุรกิจทางอินเทอร์เน็ต หรือที่เราเรียกว่า E- Commerce ซึ่งเป็นที่นิยมกันมากในปัจจุบัน การฟังเพลงหรือดูภาพยนตร์ต่างๆเราก็สามารถทำได้ทางอินเทอร์เน็ต เพียงแต่เรามีโปรแกรมการทำงานเท่านั้น การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารก็เป็นอีกทางหนึ่ง ที่มักจะนิยมใช้ในการกระจายข่าวสารต่างๆ

World Wide Web คืออะไร

World Wild Web หรือ www เรียกสั้นๆว่า Web เป็นรูปแบบหนึ่งของระบบการเชื่อมโยงการกระจายข่าวสาร ใช้ในการค้นคว้าข้อมูลต่างๆบนอินเทอร์เน็ต จากแหล่งข้อมูลหนึ่ง ไปยังอีกที่อยู่ห่างไกลออกไป นำเสนอข้อมูลในแบบมัลติมีเดีย ซึ่งประกอบไปด้วยภาพเคลื่อนไหว ภาพกราฟฟิก เสียง

นอกจากนี้เว็บยังมีโครงสร้างที่เรียกว่า ไฮเปอร์เท็กซ์ Hypertext ที่เป็นลักษณะลิงค์เชื่อมโยงระหว่างเว็บเพจหน้าต่างๆ ทำให้การใช้งานอินเทอร์เน็ตง่ายและมีความสะดวกยิ่งขึ้น

Home Page

เกิดจากไฮเปอร์เท็กซ์ ที่ผู้เข้าไปใช้บริการบนอินเทอร์เน็ตพบเห็นกันมากที่สุด และเป็นจุดเด่นที่ผู้ใช้เกิดความสนใจและอยากที่จะกลับมาใช้บริการอีกครั้งหนึ่ง

ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต และศูนย์บริการเว็บทุกแห่งต่างมีโฮมเพจเป็นของตนเองเพื่อเป็นข้อมูลเบื้องต้นที่แสดงว่าในสถานที่นั้นๆให้บริการอะไรบ้าง เมื่อเราเข้าสู่โฮมเพจแล้วเราจะเดินทางไปทีแห่งใดก็ได้ โฮมเพจทำหน้าที่เป็นจุดรวมของการเดินทาง ไปสู่ดินแดนแห่งใหม่ นับว่าโฮมเพจเป็นหน้าตาขององค์กรนั้น และเราเรียกข้อมูลที่เชื่อมต่อกับหน้าโฮมเพจว่า เว็บเพจ

หน้าตาของโฮมเพจของแต่ละที่จะมีความแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับรูปแบบขององค์กรนั้นๆ โฮมเพจไม่ควรมีภาพที่ใหญ่เกินไป เพราะจะทำให้โหลดช้า ไม่ควรมีหลายหน้า และควรมีระบบโครงสร้างของเว็บที่ดี ไม่ควรซับซ้อนเกินไป

Html

ย่อมาจากคำว่า Hyper Text Markup Language เป็นรูปแบบหนึ่งของภาษา SGML หรือ Standard Generalized Markup Language นิยมใช้ทั่วไปบนอินเทอร์เน็ต เหมือนกับที่เราใช้โปรแกรมระบบปฏิบัติการ Dos ซึ่งถูกตัดแยกออกมาจากโปรแกรมระบบปฏิบัติการ Unix เช่นเดียวกับ Html ซึ่งเป็นโปรแกรมหลักสำหรับสร้างโฮมเพจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Web Broser Program

ไฮเปอร์เท็กซ์ที่ถูกสร้างขึ้นมาจะอยู่ในรูปแบบของแฟ้มเอกสาร Html ที่มีการกำหนดคุณสมบัติของเว็บเพจ ถ้าต้องการดูที่ผลลัพธ์ว่าเป็นอย่างไรจะต้องผ่าน โปรแกรมที่เป็นคำสั่งนี้เสียก่อน เราเรียกโปรแกรมนี้ว่า เว็บเบราว์เซอร์ ซึ่งจะแสดงผลออกมาเป็นรูปภาพ เสียง ข่าวสาร และข้อมูลต่างๆ

Multimedia

สมัยก่อนการใช้งานอินเทอร์เน็ตจะช้าเนื่องจากเครือข่ายสมัยเกิดเพิ่งเริ่มใช้งานและมีความเร็วต่ำ โปรแกรมที่ใช้บีบอัดไฟล์ ยังไม่มีการพัฒนา ทำให้การใช้งานบนอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่มีแต่ข้อมูลหรือข้อความเท่านั้น ถ้ามีภาพกราฟฟิกก็จะมีภาพที่ช้ามากเนื่องจากมีความเร็วต่ำ ทำให้ผู้ชมเกิดความเบื่อหน่าย ต่อมาได้มีการพัฒนาโปรแกรมที่ช่วยในการบีบอัดไฟล์ที่มีประสิทธิภาพสูง เช่นรูปแบบ Mpeg ไฟล์ชนิดต่างๆ พร้อมกับโปรแกรมที่ช่วยสร้างเว็บมัลติมีเดียต่างๆ เช่น Flash หรือ Director จนทำให้เราสามารถสร้างเว็บเพจที่มีข้อมูลภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง กราฟฟิก และเสียงได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความเป็นมาของ Flash

Flash เป็นหนึ่งในหลายๆ โปรแกรม ที่ถูกพัฒนาโดยบริษัท Macromedia เพื่อให้ใช้เป็น โปรแกรมที่ใช้สร้างเว็บเพจที่สวยงามและมีลูกเล่นต่างๆ ที่ดึงดูดผู้เข้าชม ที่จริงแล้วแรกเริ่ม FLASH กำเนิดมาจากบริษัท FutureSplash และ Macromedia ได้ซื้อลิขสิทธิ์ Plug – in และเครื่องมือวาดภาพกราฟฟิกมาพัฒนาต่อ ซึ่งตอนแรกดูเหมือนว่าโปรแกรมที่ถูกนำมาพัฒนาใหม่นี้ จะไร้สาระ และไม่มีอะไรน่าสนใจเลยเมื่อเทียบกับ โปรแกรมอื่นๆ

แต่เมื่อ Flash 3 ได้ออกมาในปี 2541 Flash ได้เริ่มที่จะกลายเป็นเครื่องมือมาตรฐานที่ใช้สำหรับการสร้างเว็บไซต์ไปแล้ว ในเรื่องของความนิยม มีบริษัทต่างๆ มากมาย ได้เปลี่ยนเว็บไซต์ของตัวเองจาก Html ธรรมดา มาเป็น Flash ในการออกแบบสร้างภาพเคลื่อนไหว รวมทั้งทำระบบมัลติมีเดียต่างๆ ให้ออกมาพร้อมกับเว็บไซต์ของตัวเอง

เครื่องมือโปรแกรม Flash ได้ถูกพัฒนามากขึ้น มันดูเหมือนว่าภาพกราฟฟิกแบบเวกเตอร์ จะมีข้อได้เปรียบมากกว่าภาพกราฟฟิกแบบบิตแมป ในด้านการบีบอัดไฟล์ให้มีขนาดเล็กลง และเหมาะสมกับการใช้งานในระบบอินเทอร์เน็ตที่ต้องการความเร็วในการเรียกข้อมูลสูง นอกจากโปรแกรม Flash ในธรรมดานี้แล้ว Macromedia ยังได้ออกแบบโปรแกรมสำหรับทำงานทางด้านฝั่งเซิร์ฟเวอร์ อีกด้วย เรียกว่า Flash Generator ซึ่งจะทำหน้าที่เหมือนโปรแกรม ASP ในการติดต่อและรับส่งข้อมูลแต่จะมีลักษณะเป็นภาพกราฟฟิกมากกว่าข้อมูลที่เป็นข้อความธรรมดา

จาก Flash 3 มาสู่ Flash รุ่นถัดไป

การพัฒนาของ Flash 3 มาเป็น Flash 4 ได้มีการพัฒนาโปรแกรมให้ดีขึ้นหลายอย่างดังต่อไปนี้

- 1 การสร้างฟอร์มที่ดีขึ้นกว่าเดิม ความสามารถในการสร้างฟอร์มและมีภาพเคลื่อนไหวดึงดูดผู้ชมเป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่ง
- 2 การพัฒนาหน้าต่างตอบสนองความต้องการของผู้เขียนโปรแกรมที่ดีขึ้น เช่น หน้าต่าง Scene Inspector ที่เราสามารถควบคุมการทำงานหลายๆชิ้นได้
- 3 การพัฒนาของเครื่องมือกราฟฟิกที่ดีขึ้น เช่น มีการสร้างเครื่องมือ สีเหลี่ยมที่มีมุมมน
- 4 การพัฒนาของระบบควบคุมที่ดีขึ้น มีตัวควบคุม Action ที่ถูกออกแบบเพื่อให้แน่ใจว่าบราวเซอร์ที่เปิดเว็บไซต์ Flash จะไม่หยุดการทำงานถึงแม้ว่าการนำเสนอของภาพเคลื่อนไหวจะหยุดลง
- 5 Flash 4 มีการบีบอัดไฟล์เสียงแบบ Mp 3 ซึ่งจะทำได้เสียงคุณภาพ ในขนาดเล็กลง
- 6 มีโครงสร้างของไทม์ไลน์ที่ดีขึ้นกว่าเดิม เราสามารถสร้างภาพเคลื่อนไหวได้ง่ายกว่าเดิม โดยที่คลิกขวา และเลือก Create Motion Tween
- 7 การนำงานที่สร้างใน Flash ออกสู่โลกภายนอกที่ดีขึ้นกว่าเดิม ใน Flash 3 เราต้องทำการ Export Movie ออกมาแล้วค่อยใช้ Aftershock ควบคุมสร้าง Html ขึ้นมา แต่ใน Flash 4 มีเมนู Publish ให้พร้อมเสร็จสำหรับการทำงานในส่วนนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Flash

Flash เป็นโปรแกรมที่ใช้เทคโนโลยีกราฟฟิกแบบเวกเตอร์ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวต่างๆในเว็บ ซึ่งเทคโนโลยีกราฟฟิกหลักๆ มีอยู่ 2 แบบคือ

- 1 **เทคโนโลยี ราสเตอร์ (Raster)** เป็นภาพที่ประกอบไปด้วยสี่เหลี่ยมเล็กๆและมีสีอยู่ภายใน ที่เราเรียกกันว่า Pixel ซึ่งความละเอียดของภาพจะขึ้นอยู่กับจำนวน Pixel ที่จะแสดงนี้ โดยปกติ ภาพแบบราสเตอร์นี้ จะมีลักษณะเหมือนชั้นบันได เมื่อภาพถูกขยายเข้ามามากๆ และโดยมากแล้ว ภาพกราฟฟิกแบบราสเตอร์ จะเหมาะสมกับภาพประเภทรูปถ่าย หรือรูปที่มีรายละเอียดของสีมาก ๆ และโปรแกรมที่ใช้งานกราฟฟิกประเภทนี้ เช่น Adobe PhotoShop และ Paint
- 2 **เทคโนโลยีแบบ เวกเตอร์ (Vector)** จะเป็นภาพที่เกิดจากลายเส้นต่างๆ ที่ถูกนิยามไว้แล้ว ในทางคณิตศาสตร์ ดังนั้นภาพแบบเวกเตอร์ จึงไม่ขึ้นอยู่กับตัวกลางที่ถ่ายทอดภาพนั้นเลย และยังสามารถ ขยาย ภาพได้โดยไม่สูญเสียรายละเอียดอีกด้วย ดังนั้นภาพของเวกเตอร์นี้จึงเหมาะสำหรับการเขียนตัวอักษร ภาพกราฟฟิกหนา และภาพกราฟฟิกในเว็บ

นอกจากนั้นข้อแตกต่างของโดยทางธรรมชาติของเทคโนโลยีทั้ง 2 นี้ ภาพกราฟฟิกแบบเวกเตอร์โดยส่วนใหญ่จะมีขนาดของไฟล์ที่เล็กกว่าภาพแบบราสเตอร์มาก ดังนั้น Flash จึงเป็นเครื่องมือที่เหมาะสมจะสร้างเว็บเพจ และภาพเคลื่อนไหวต่างๆ ในเว็บมาก ซึ่งเว็บ ไซค์ บางเว็บ ไซค์ อาจมีขนาดเล็กเพียง 191 KB แต่สามารถแสดงภาพเคลื่อนไหว หรือ ทำหนังได้ประมาณ 3 นาที พร้อมกับมีเสียงดนตรีอีกด้วย

ดังนั้น Flash จึงอาจเป็นทางเลือกทางหนึ่ง ในการสร้างเว็บ ไซค์ที่มีระบบ มัลติมีเดียทั้งภาพเคลื่อนไหว เสียงดนตรี และเสียงที่เรากำหนดให้ปุ่มต่างๆ พร้อมกับการที่สร้างฟอร์มที่น่าสนใจ นอกจากนั้นความสามารถในการบีบอัดไฟล์ทั้งรูปภาพและเสียงให้มีขนาดเล็กลง ก็เป็นข้อ ได้เปรียบที่สำคัญอีกข้อหนึ่งเช่นกัน

ปัจจุบันในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีการถือกำเนิดของเว็บไซต์ต่างๆเป็นจำนวนมาก และมีที่ทำ
ว่าจะมากขึ้นเรื่อยๆ อันเนื่องมาจากประโยชน์ต่างๆมากมายของอินเทอร์เน็ตที่กล่าวไปแล้ว

ดังนั้นในการสร้างเว็บไซต์ในรูปแบบมัลติมีเดียนี้จะมีประโยชน์และข้อได้เปรียบเว็บไซต์ที่เป็นภาพ
นิ่ง อันเนื่องมาจาก การรับรู้ของมนุษย์มักมีการตอบสนองภาพเคลื่อนไหวที่ดีกว่าภาพนิ่งและเป็นที่ยอมรับ
ชอบ(ถึงแม้จะมีภาพเคลื่อนไหวอยู่บางภาพใน Html ก็ตาม) ตรงที่ความสามารถในการดึงดูดผู้ชม

ดังนั้นการที่เราสามารถสร้างเว็บไซต์ที่เปลี่ยนแปลงข้อมูลข่าวสารให้มีความทันสมัยและใหม่อยู่
เสมอ มีการแนะนำรูปแบบเว็บเพจที่น่าสนใจ ดึงดูดผู้ชมให้เข้ามาอีก มีระบบมัลติมีเดีย ทั้งภาพนิ่ง และ
ภาพเคลื่อนไหว ระบบเสียงที่โหลดได้เร็ว จะเป็นสิ่งที่น่าสนใจความสำเร็จไปสู่เว็บไซต์ที่เราสร้างขึ้นมานั้น
เอง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

ข้อมูลร้าน Drum Tech Center

ประวัติความเป็นมา

ร้าน Drum Tech Center ก่อตั้งขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2540 หรือเมื่อประมาณ 5 ปีที่ผ่านมา โดยสมัยนั้นยังใช้ชื่อว่า Zoo drum shop ตั้งอยู่ที่อาคาร Hollywood Street เลขที่ 125/22 ร้านค้าเปิดดำเนินการโดย นาย สันต์ชัย กุศลไพศาลศิลป์

ซึ่งในครั้งนั้นร้านค้าได้ขายสินค้า คือเครื่องดนตรีกลองชุดแต่เพียงอย่างเดียว เนื่องจากว่าเจ้าของร้านมีความรอบรู้ทางด้านเครื่องดนตรีชนิดนี้ เป็นอย่างดี และเป็นมือกลองประจำวงให้ตามศิลปินและสตูดิโอต่างๆ เคยไปศึกษาทางด้านดนตรีต่อที่สหรัฐอเมริกา และมีโอกาสได้เข้าไปร่วมงานดนตรีต่างๆ ที่เป็นทั้งการ โชว์สินค้า และเป็นการเปิดเทคนิคสอนกลองต่างๆ

เมื่อกลับมาเมืองไทย จึงรู้สึกว่าการเพลงไทยยังไม่มีจุดน่าสนใจเท่าที่ควร โดยเฉพาะเครื่องดนตรีกลองที่ยังไม่เปิดกว้างและยังไม่มีความแปลกใหม่ในด้านต่างๆ เคยได้เข้าไปตามร้านเครื่องดนตรีต่างๆ ปรากฏว่า สิ่งของที่ตนหาอยู่ในร้านนั้น ไม่มีตามที่ต้องการ และทางร้านค้าก็เน้นจุดขายเสียเป็นส่วนใหญ่ ความรู้ในเครื่องดนตรีนั้นก็ไม่ได้มีอย่างลึกซึ้ง จึงเกิดความคิดที่ว่าเปิดเป็นร้านขายเครื่องดนตรีกลองชุดอย่างเดียว และได้สั่งสินค้าจากต่างประเทศเข้ามาในเมืองไทย เพื่อเป็นการนำเสนอความแปลกใหม่ และเปิดโอกาสในการเลือกซื้อเครื่องดนตรีกลองได้มากขึ้น เป็นการเพิ่มอีกหนึ่งทางเลือกของร้านเครื่องดนตรีเมืองไทย ซึ่งก็เป็นร้านค้าเครื่องดนตรีรายแรกของเมืองไทยที่มีจุดประสงค์ในการขายเครื่องดนตรีประเภทเดียวที่แน่นอนหรือ เรียกว่า Professional drum shop หรือเข้ามาร้านเดียวแต่ได้ทุกอย่างที่ต้องการครบถ้วน

ต่อมาในปี พ.ศ. 2543 ได้ย้ายร้านค้าจากอาคาร Hollywood Street ไปยัง อาร์ ซี เอ อาคาร ซี 21/66 ซ. ศูนย์วิจัย ถ.เพชรบุรีตัดใหม่ แขวงบางกะปิ เขตห้วยขวาง กรุงเทพมหานคร ซึ่งในครั้งนี้อย่างร้านยังเน้นรูปแบบเดิม คือมีสินค้าเฉพาะ เครื่องดนตรีกลอง แบบฝึกหัด อุปกรณ์กลองต่างๆ และการนำสินค้าสั่งเข้ามาขาย แต่ที่มีเพิ่มขึ้นเป็นพิเศษคือ ได้มีการนำ วิดีโอ ที่เกี่ยวกับกลอง เช่น การสอนกลอง การเรียน โน้ต ยี่ห้อกลองต่างๆ รวมทั้งวีดีโอกลองที่ได้ทำเอง นำมาจำหน่ายด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ร้านค้าที่ตั้งอยู่ในปัจจุบัน เป็นอาคารพาณิชย์ 4 ชั้น หน้ากว้าง 5 เมตร ลึก 12 เมตร แบ่งเป็นชั้นล่างที่ขายจำพวกกล่องยี่ห้อต่างๆและ วัสดุโกลองต่างๆ ที่มีการเปิดขายให้ดูอยู่ตลอดเวลา โดยไม่เสียค่าชมใดๆทั้งสิ้น กับบริเวณชั้น 2 ที่เป็นการรวบรวม อุปกรณ์ต่างๆที่ใช้ร่วมกับเครื่องดนตรีกลองต่างๆ เช่น ตัว Hardware Accessories มากมายให้เลือกใช้ และชั้น 3 เป็นห้องเก็บเสียงที่ใช้ลงสินค้าได้ เพื่อไม่ให้เกิดเสียงดัง รบกวนลูกค้ารายอื่น และไม่รบกวนร้านใกล้เคียง

สินค้าที่สั่งเข้ามานั้นส่วนใหญ่จะเป็นของที่ร้านเครื่องดนตรีอื่นๆ ไม่นำเข้ามา เนื่องจากดีกรีของตัวสินค้า และราคาที่ย่อมเยา จึงไม่มีร้านอื่นๆนำเข้ามานอกจากนี้ห้อยกลองต่างๆที่มีขึ้นมาใหม่ ก็ต้องไปหาที่จุดตัวแทนจำหน่าย ซึ่งไม่มีอยู่ในเมืองไทย ดังนั้น จึงเป็นโอกาสของร้านที่จะได้ไปทดลองเสียงจริงๆที่ตัวแทนจำหน่ายจากต่างประเทศเลย และได้สั่งสินค้านำมาที่ประเทศไทย

จากการสำรวจร้าน Drumtech Center มีนักดนตรีสมัครเล่นและนักดนตรีอาชีพเข้าร้านไม่ต่ำกว่า 80 คนต่อวัน และนักดนตรีอาชีพมากกว่า 90% นิยมสั่งสินค้าจากทางร้านนี้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในขั้นต้น ข้าพเจ้าได้ลองคิดถึงข้อมูลขั้นต้นที่จำเป็นต่อการเลือกซื้อสินค้าทดลองชุดดูว่า มีสาเหตุที่สำคัญใดบ้าง ที่เหมาะสมในการนำมาใช้ การนำลูกเล่นที่น่าสนใจ สอดคล้องกับการนำเสนอ และมีความเป็นไปได้ในการนำมาใช้งาน โดยคำนึงว่าการนำเสนอแบบใดที่จะดึงดูดความสนใจคนดูได้บ้าง โดยที่เราสามารถนำสิ่งต่างๆที่เราได้เรียนรู้เอาไปใช้

อันเนื่องมาจากข้อดีในการเลือกที่จะทำเว็บไซต์ คือสามารถใช้ระบบมัลติมีเดีย ดึงดูดความสนใจของผู้เข้าชมได้ และการที่มีระบบอินเทอร์เน็ต จึงทำให้ข้าพเจ้าเลือกการนำเสนอเป็นการออกแบบเว็บไซต์แทนการออกแบบอื่นๆ เพราะสามารถให้ข้อมูลภาพ ข้อมูลเสียง และมีการเคลื่อนไหวต่างๆ จึงได้นำเอาข้อดีเหล่านี้มาใช้ภายในงานด้วย

ในการออกแบบขั้นต้น ข้าพเจ้าได้คำนึงถึงสิ่งที่จำเป็นในหัวข้อต่างๆต่อไปนี้

เป็นเว็บไซต์อะไร?

เป็นเว็บไซต์ร้าน Drumtech Center ที่ขาย เครื่องดนตรีเกี่ยวกับกลองเท่านั้น

เป้าหมายหลักคือ?

- 1 เป็นการประชาสัมพันธ์ร้านค้า และตัวสินค้า
- 2 เป็นการกระจายข่าวสารต่างๆ ลงทาง อินเทอร์เน็ต
- 3 เป็นการนำเอาเทคนิคที่น่าสนใจต่างๆมาใช้กับงาน
- 4 คำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย ความจำเป็นต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กลุ่มเป้าหมาย คือใคร?

นักดนตรี(ที่สนใจเครื่องดนตรีกลอง เพราะเป็นร้าน Professional Drum Shop)อายุระหว่าง 15 - 30 ปี แนว Acid Jazz

ที่เน้นเป็นแนว Acid Jazz เนื่องจากว่ารูปแบบที่นำเสนอลงบนเว็บไซต์ จะนำเสนอเป็นรูปแบบกราฟิกทันสมัย ที่มีการตัดทอนรูปทรงให้เป็นกราฟิกอย่างง่าย มีความสวยงาม เข้ากันกับ ลักษณะของร้านที่เป็น Professional Drum Shop มีความหรูหรา มีระดับ ซึ่งจะบ่งบอกสถานะของร้านค้าได้ ซึ่งงานกราฟิกประเภทนี้ก็เหมาะสมกับแนว Acid Jazz ได้เป็นอย่างดี(Acid Jazz เป็นแนวเพลง jazz สมัยใหม่ ที่มีการผสม ผสาน เอา Hi-hop, Funk, Soul, Drum and Bass ผสมผสานกันในหลายๆแนว แต่ออกมาในรูปแบบแนวเพลง Jazz)

เว็บไซต์เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายหรือเปล่า?

ในข้อนี้ข้าพเจ้าได้ลองนึกถึงการเป็นลูกค้า และสิ่งที่ลูกค้าอยากจะรู้เกี่ยวกับกลอง และนำเสนอข้อมูลที่สำคัญให้ได้มากที่สุด ผ่านทางเว็บไซต์ โดยมีสิ่งสำคัญต่างๆที่จำเป็นดังนี้

- 1 ลักษณะของเสียงเป็นอย่างไร โดยในข้อนี้ ข้าพเจ้าได้ให้ข้อมูลเป็นคำอธิบาย และมีเสียงประกอบเพื่อสำหรับผู้ที่ต้องการฟังเสียง
- 2 รูปทรง ในข้อนี้ข้าพเจ้าได้นำเทคนิคการทำภาพ ตามมิติ มาใช้กับงานเพื่อให้เห็นได้โดยรอบ และมีความใกล้เคียงความเป็นจริงมากที่สุด
- 3 สีสน มีการเปลี่ยนสีสนในตัวกลองได้ โดยที่ผู้ชมรู้สึก สนุกสนาน และมีส่วนร่วมกับตัวงานด้วย
- 4 การใช้งาน ในตัวสินค้าของแต่ละหน้า มีการให้คำอธิบาย บอกถึงลักษณะการใช้งานต่างๆ

ลักษณะและแนวทางการในออกแบบ?

ออกแบบโดยให้แนวทางการเป็นเสมือน เทศกาลดนตรี ที่มีการรวมศิลปินมากมาย โดยจะมีการ Work Shop ให้ชมกัน มีการแสดงของศิลปิน สัมภาษณ์นักดนตรี มีการจัดแสดงสินค้าต่างๆมากมาย โดยให้เสมือนผู้เข้าชมเว็บไซต์ ได้ท่องเที่ยวไปในเทศกาลดนตรีด้วยตัวเอง ลักษณะของสีสนจะมีอยู่ไม่มากนัก เพื่อให้สามารถดูเป็นเว็บไซต์เดียวกันแต่ยังคงลักษณะเดิมคือ เป็นเทศกาลดนตรีอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากการรวบรวมข้อมูลดังที่กล่าวมาสามารถแบ่งข้อมูลที่จะนำเสนอออกเป็น 5 ตอนดังนี้ คือ

1 หน้าสินค้า

- ตัวกล่อง
- ตัวสแนร์

2 หน้าศิลปินแบ่งเป็น 2 คนคือ

- Tony Royster, JR
- Dennis Chamber

3 บทสัมภาษณ์ แบ่งเป็นบทสัมภาษณ์ 2 หน้าคือ

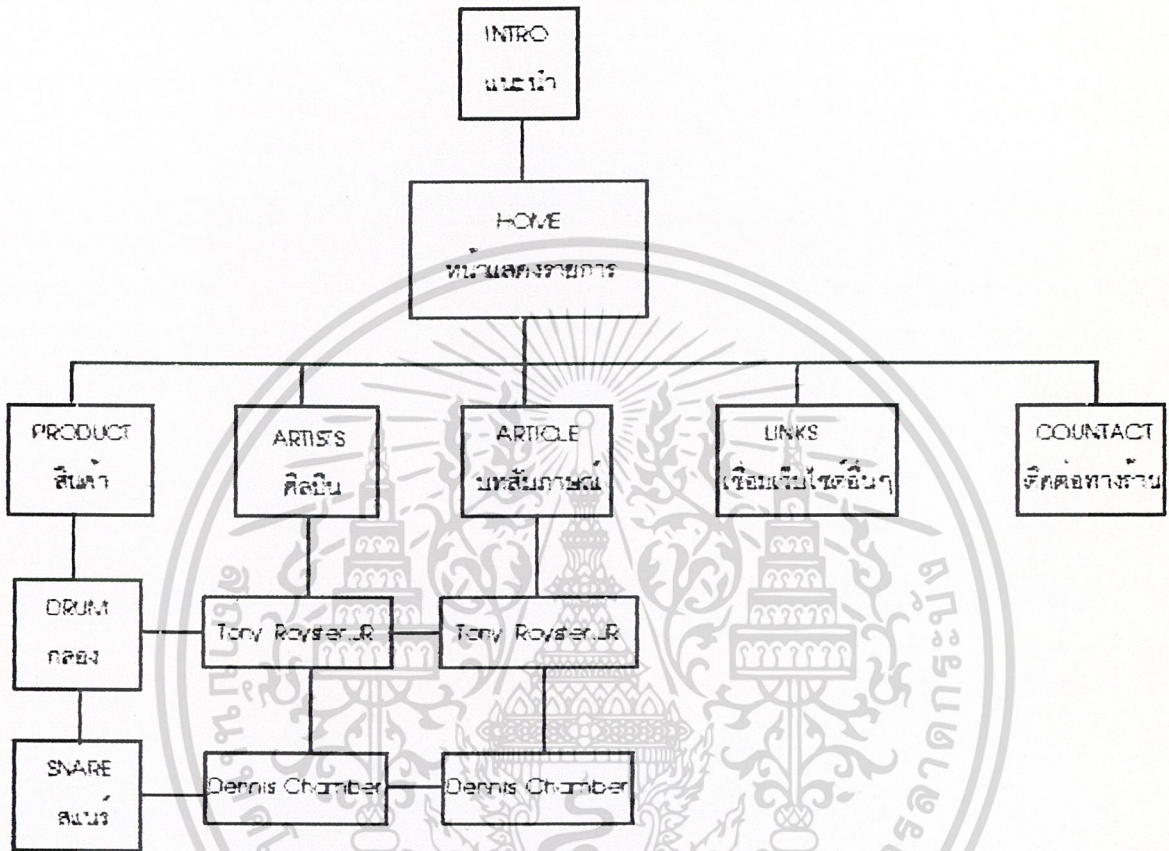
- บทสัมภาษณ์ของ Tony Royster, JR
- บทสัมภาษณ์ของ Dennis Chamber

4 หน้าเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์เครื่องดนตรีอื่นๆ

5 หน้าติดต่อกับทางร้าน

โดยรายละเอียดที่นำเสนอจะมีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เนื่องจากที่คิดไว้ในตอนแรกว่าจะเป็นภาษาไทย แต่หลังจากที่ได้ไปหาข้อมูลมา พบว่าลูกค้าที่เป็นคนไทย และคนต่างประเทศมีจำนวนพอๆ กัน จึงได้นำเสนอเป็นภาษาอังกฤษด้วย

แผนผังโครงสร้าง



โดยมีข้อสังเกตคือ

- หน้าย่อยของสินค้า สามารถ เชื่อม ไปหน้าศิลปิน ได้เลยและก็ยังเชื่อมต่อ ไปหน้าบทสัมภาษณ์ ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ขั้นตอนการออกแบบ

1 กำหนดถึงแนวความคิด ลักษณะโดยรวมของงาน โดยคำนึงถึงความเป็นไปได้ในการนำเสนอและความถูกต้องของข้อมูลที่นำมาเสนอ

2 สรุปลักษณะของงานและข้อมูลต่างๆที่ต้องการเขียนขึ้นในชิ้นงาน

3 รูปแบบของงาน นำเสนอแบบกราฟฟิกสมัยใหม่ มีการตัดทอนรูปทรง แต่การนำเสนอในด้านข้อมูลยังครบถ้วน ถูกต้องและชัดเจนในการออกแบบยังได้คำนึงถึง รูปแบบ สี โดยให้ออกมาสอดคล้องกับแนวทางที่ได้จัดวางไว้ การจัดวางองค์ประกอบให้น่าสนใจ ในการออกแบบในแต่ละหน้า ได้มีแนวคิดแต่ละหน้าไว้แล้วโดยที่ยังอยู่ในรูปแบบแนวทางเดิมของการออกแบบนั้น ซึ่งมีบางหน้าที่ออกแบบให้เชื่อมไปหน้าอื่นๆได้เพื่อให้สมเหตุสมผลกับสิ่งที่สนองตอบตามความต้องการของผู้ใช้จริงๆ โดยยังคงความน่าสนใจอยู่

ในการออกแบบมีการนำเอาเทศกาลดนตรีมาเป็นตัวช่วยในการดำเนินเรื่อง ทำให้เพิ่มสีสันในการดึงดูดผู้ชมได้ ซึ่งในแต่ละหน้าก็จะมี การเคลื่อนไหว โดยการบังคับจากปุ่มต่างๆ ทำให้ผู้ชมเกิดความสนุก และรู้สึกมีส่วนร่วม ไปกับงานออกแบบ

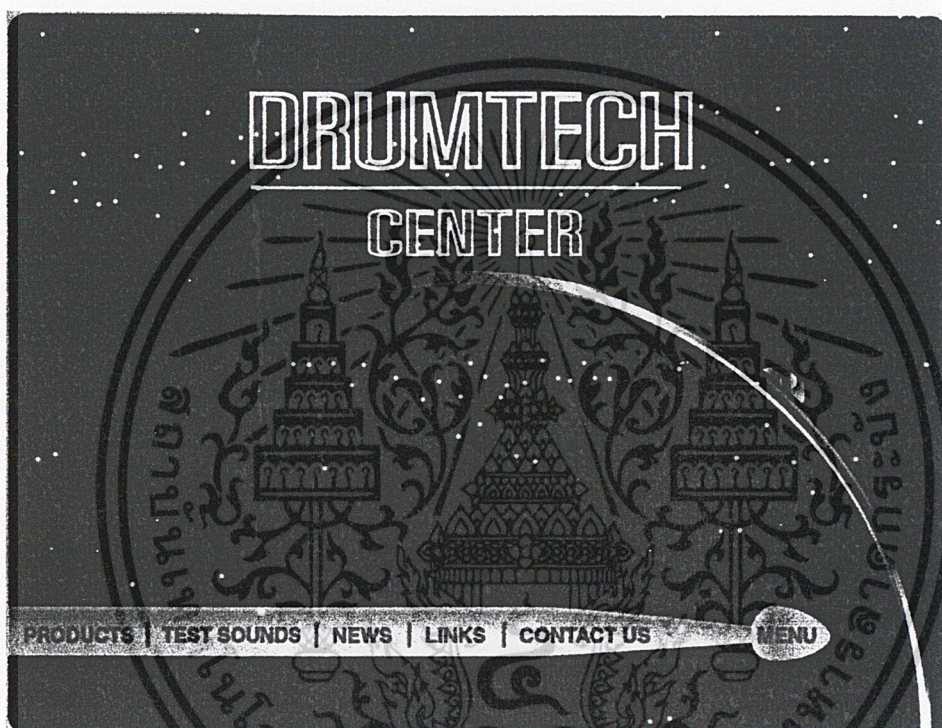
4 การกำหนดเสียง และดนตรีที่ใช้ในงาน คำนึงถึงความสอดคล้อง และมีความเหมาะสม โดยเว็บไซต์ที่ออกแบบเป็นเว็บไซต์ที่เกี่ยวกับกลอง ดังนั้น ในการใส่เสียงเข้าไปจึงเอาแต่เฉพาะเสียงดนตรีกลองเท่านั้น เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายหลักของเราได้แก่นักดนตรีที่สนใจกลอง จึงได้มีการใส่เสียงและภาพที่เป็นการแสดงสดของเหล่าศิลปินด้วย

5 การสร้างแบบร่างจากแนวความคิดและข้อมูลที่ได้กล่าวมาแล้ว ทำการออกแบบและแก้ไขข้อบกพร่องในด้านต่างๆพร้อมทั้งตรวจสอบความถูกต้อง

6 ทดสอบการใช้งานส่วนต่างๆในลักษณะเหมือนจริง เพื่อที่จะได้พัฒนาให้สมบูรณ์เวลาสร้างผลงานจริง

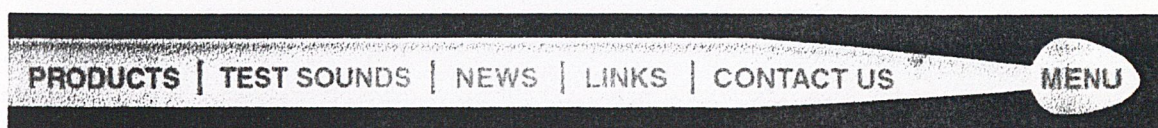
แบบร่างครั้งที่ 1 เป็นการออกแบบในหน้า Home

- 1 กำหนดให้เป็นภาพประกอบโดยส่วนใหญ่
- 2 ออกแบบโดยการใช้รูปฟอร์มของตัวกลองที่น่าสนใจมาออกแบบให้ดูสวยงาม จัดองค์ประกอบให้น่าสนใจ



3 ในการออกแบบของปุ่ม ออกแบบโดยยังเอารูปทรงของไม้กลองมาออกแบบ

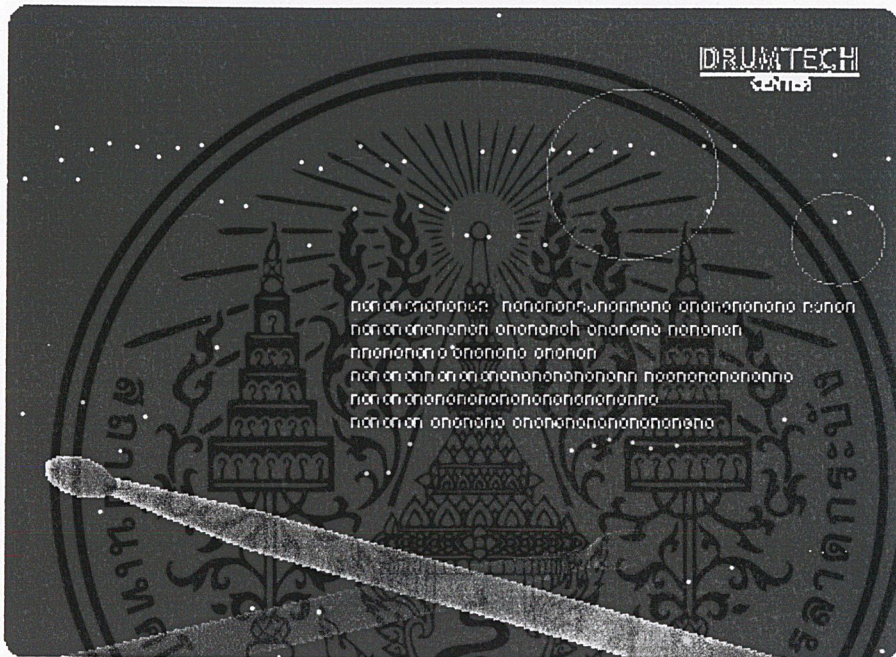
4 โดยตัวปุ่มมีการใส่ตัวอักษรเข้าไปเพื่อให้ง่ายแก่การเข้าใจ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นการออกแบบในหน้า We

ออกแบบโดยใช้รูปฟอร์มของตัวกล่องที่น่าสนใจมาออกแบบให้ดูสวยงาม จัดองค์ประกอบให้น่าสนใจ

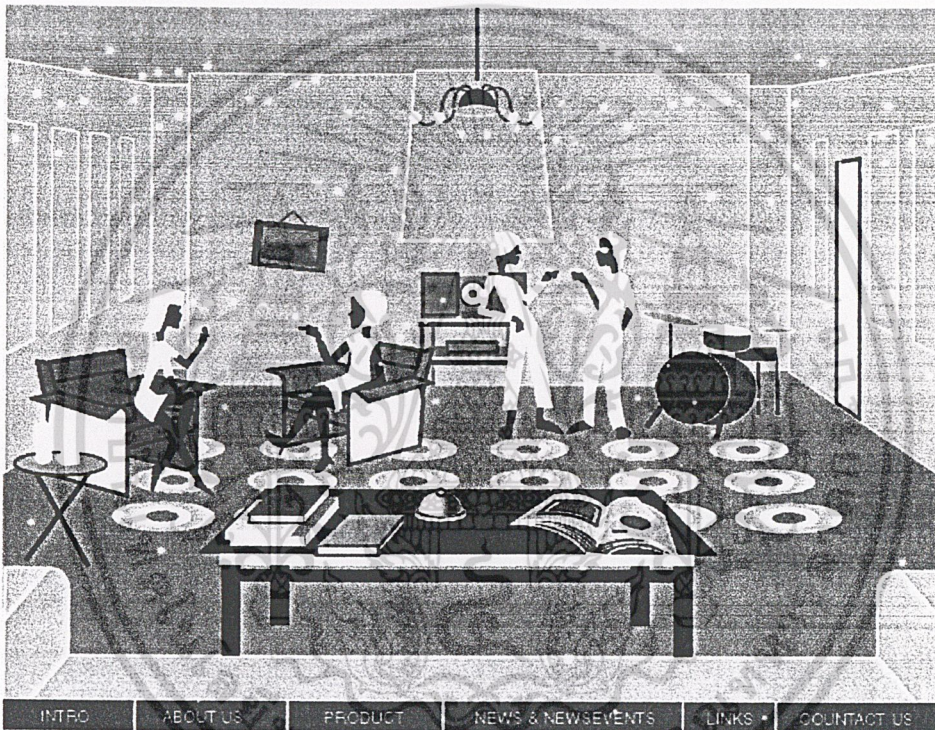


ตัวอย่างแบบร่างครั้งที่ 1

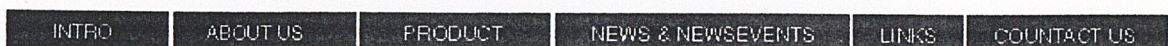
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างครั้งที่ 2 เป็นการออกแบบในหน้า Home

จากแบบร่างครั้งที่ 1 จึงได้มีการปรับปรุงให้มีความเป็นกราฟิกมากขึ้น เนื่องจากแบบร่าง ชิ้นแรก ยังไม่มีจุดน่าสนใจมากเท่าใดนัก และดูไม่มีความเป็นเอกลักษณ์ โดยให้งานชิ้นนี้มีสไตล์ที่ตรงกับแนวทางมากขึ้น เห็นถึงกลุ่มเป้าหมายได้ชัดเจนขึ้น

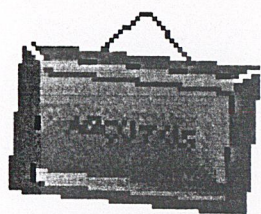


ในส่วนของปุ่มออกแบบไว้ 2 อย่าง แบบที่ 1 เป็นรูปแบบปุ่มธรรมดา โดยสามารถ คลิกจากตัวปุ่มแต่ละปุ่มได้เลย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

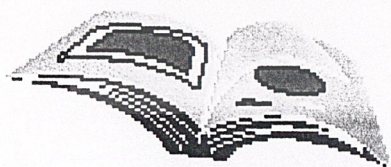
แบบที่ 2 เป็นการออกแบบปุ่ม โดยให้ส่วนประกอบของรูปภาพเป็นปุ่มในการเชื่อมโยงไปหน้า
ต่างๆ ได้เลย



ปุ่มสำหรับเชื่อมโยงไปยังหน้าแนะนำร้านค้า

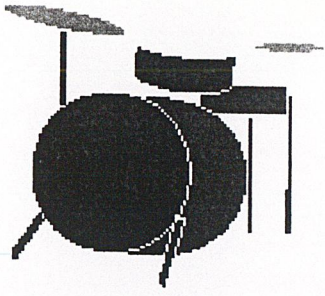


ปุ่มสำหรับเชื่อมโยงไปยังหน้า ติดต่อกับทางร้าน

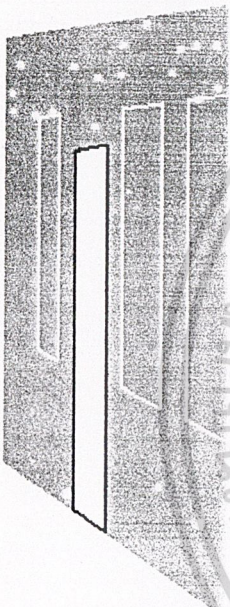


ปุ่มที่ใช้เชื่อมต่อไปยังหน้าข่าวสาร บทความพิเศษ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



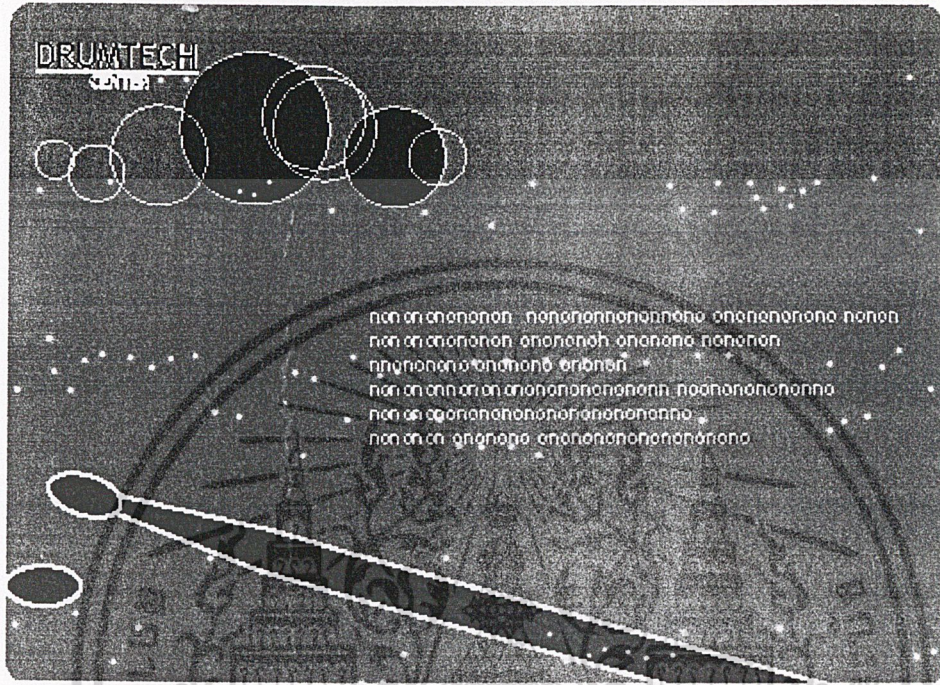
ปุ่มที่ใช้เชื่อมต่อไปยังหน้าสินค้า



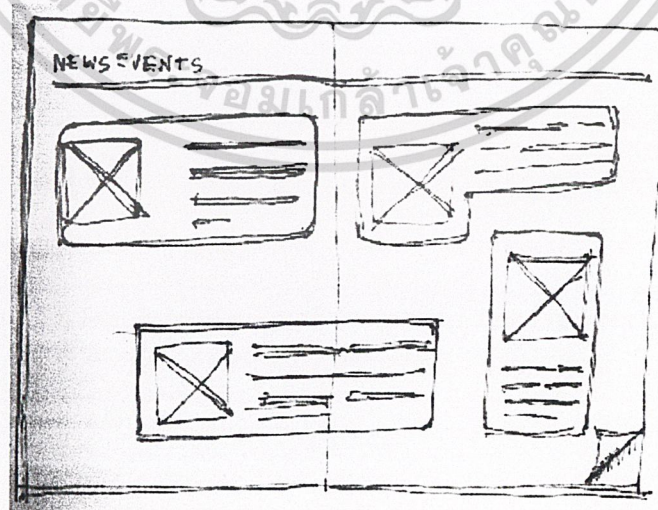
ปุ่มที่ใช้เชื่อมต่อไปยังเว็บไซต์อื่นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบในหน้าแนะนำร้านค้า ออกแบบให้เป็นกราฟฟิกมากขึ้น โดยยังคงความเป็นกราฟฟิกที่เรียบง่ายแต่ คงความสวยงาม อยู่



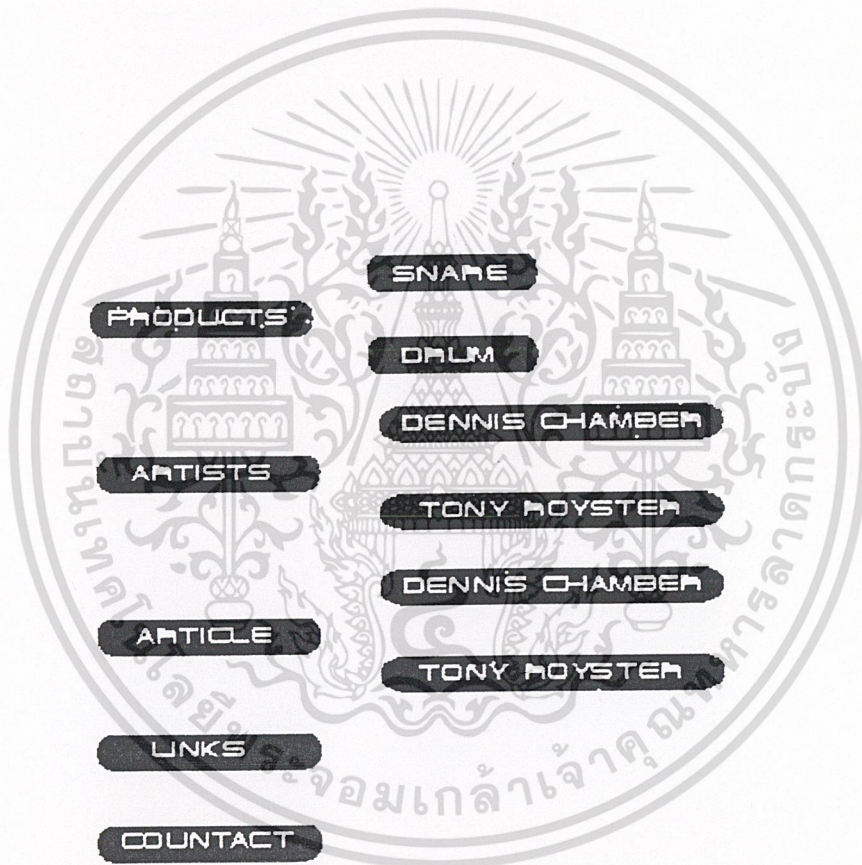
แบบร่างที่ 2 หน้าข่าวสาร และบทสัมภาษณ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

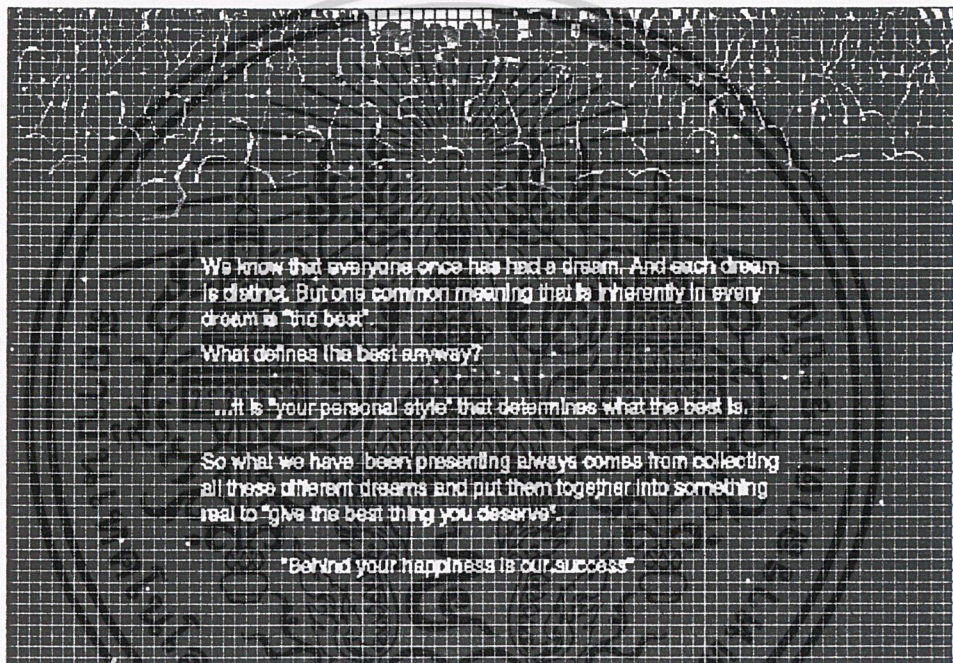
บทที่ 6

ผลงาน



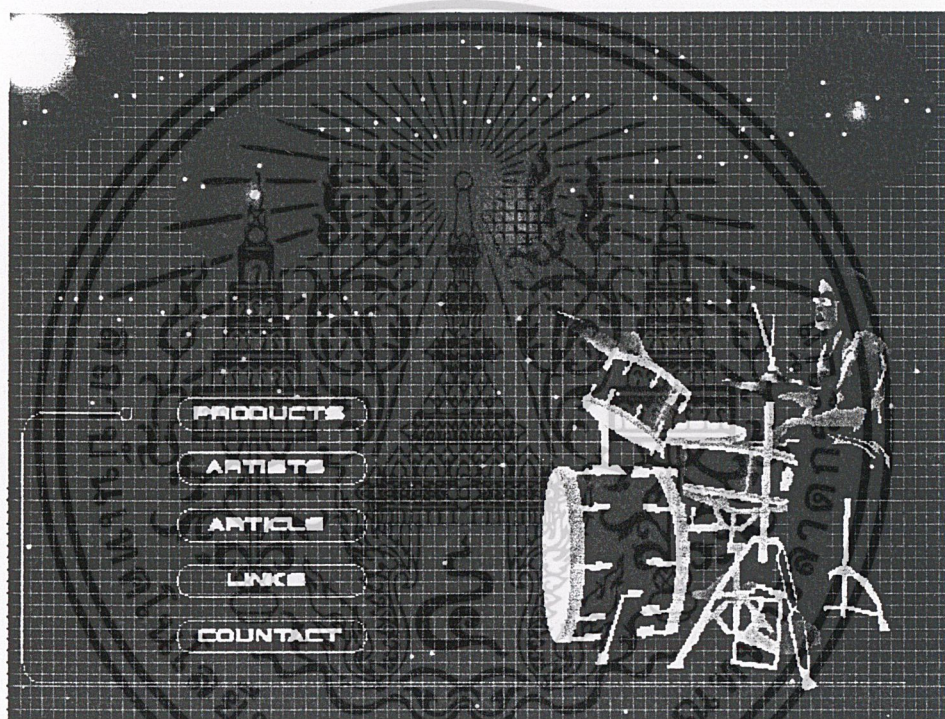
รูปแบบของปุ่มแบบที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



หน้า Intro หน้าแนะนำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Home หน้าแสดงรายการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTS ARTISTS ARTICLES LINKS CONTACT

PRODUCTS

SNARE DRUMS

Present to you here is Snare Drum which reflect the outstanding sound and tonal dynamic. This drum offers Multi-Trace Throw-off all 100% 4 ply maple shell, it will be outfitted with general song and other studio.

Sound excellent Quality that control by world drummer leader, **Dennis Chamber**

This series is under control by great production **Pearl Limited Company.**

DRUM SNAKE

หน้า Products (Snare)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTS · ARTISTS · ARTICLES · LINKS · CONTACT

PRODUCTS

DW DRUMS
COLLECTORS SERIES



DW Drums is an outstanding character. The shell made of maple 100%. So it makes a very good sound. DW Drums is only a real sound that coming true pitch and that why DW Drums is also well known for all musician included. **Tony Royster, JR.**

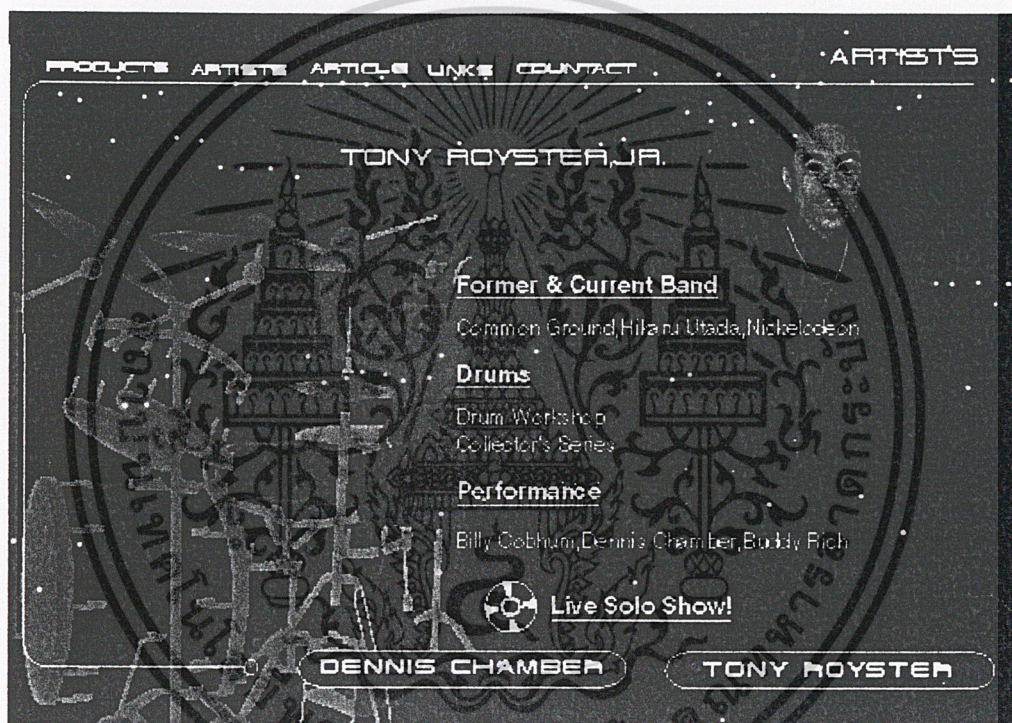
This series is under control by great production **Drum Workshop Limited Company.**

More information please contact info@dwdrums.com

DRUM SNARE

หน้าProducts (Drum)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



หน้า Artist (Tony Royster, JR)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTS ARTISTS ARTICLES LINKS CONTACT ARTISTS

DENNIS CHAMBER

Former & Current Band
 Warren, Mike Stern Band, Buddy Rich Big Band,
 P. Funk Allstars, John Scofield Band

Share Drums
 Pearl Snare Drums
 Dennis Chambers Signature Model

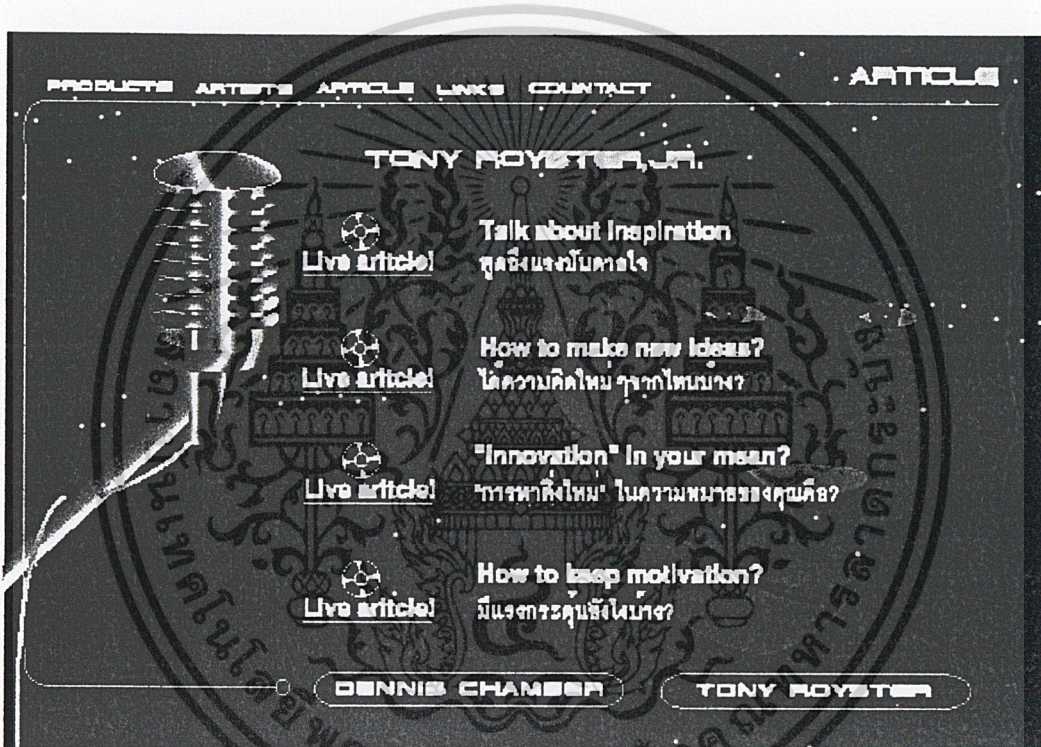
Performance
 Billy Cobham, Lenny White, Narada Michael Walden

Live Solo Show!

DENNIS CHAMBER **TONY HOYSTER**

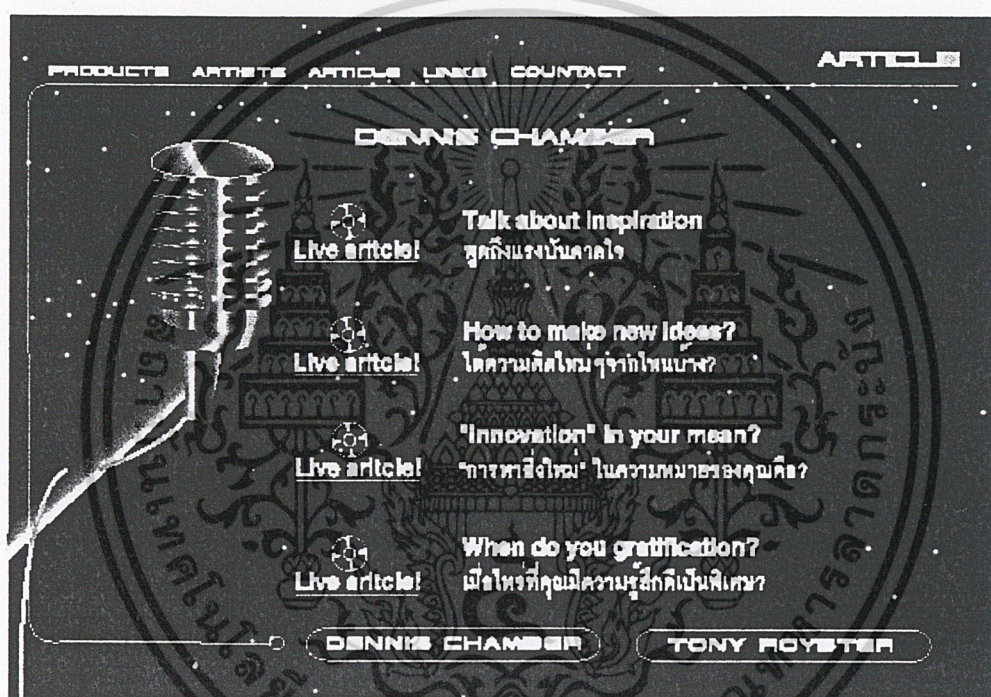
หน้า Artist (Dennis Chamber)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



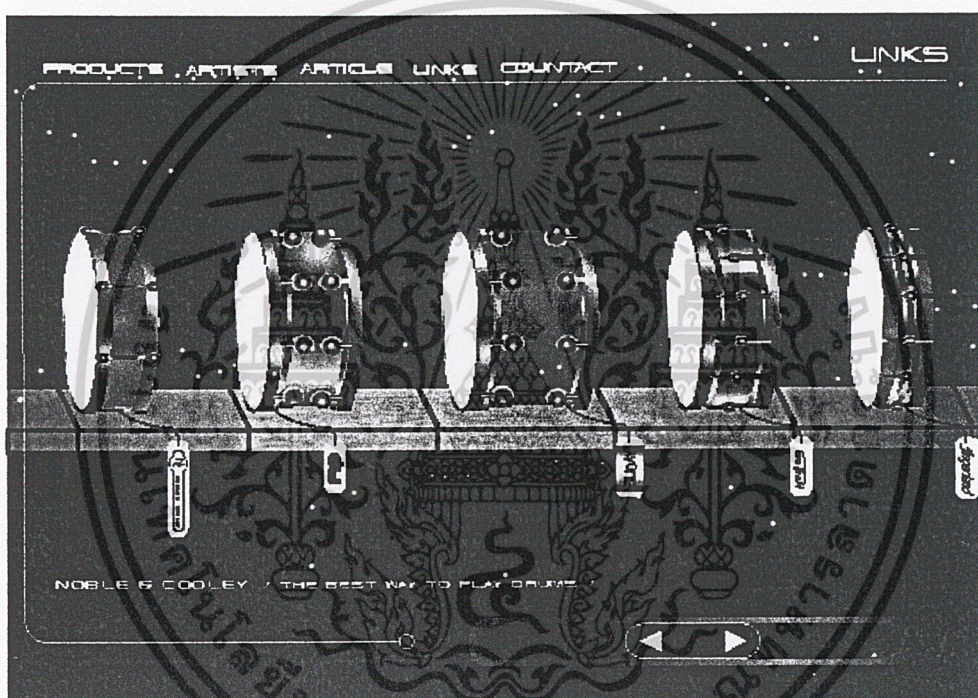
หน้า Article (Tony Royster, JR)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



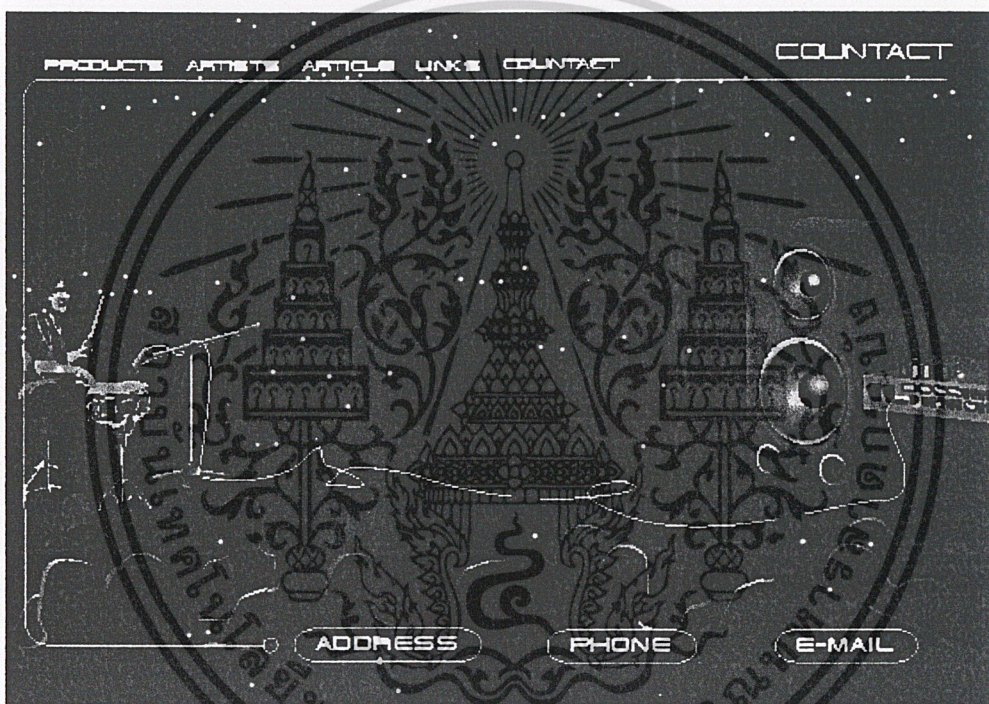
หน้า Article (Dennis Chamber)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



หน้าเชื่อมไปเว็บไซต์อื่นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



หน้าติดต่อกับทางร้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

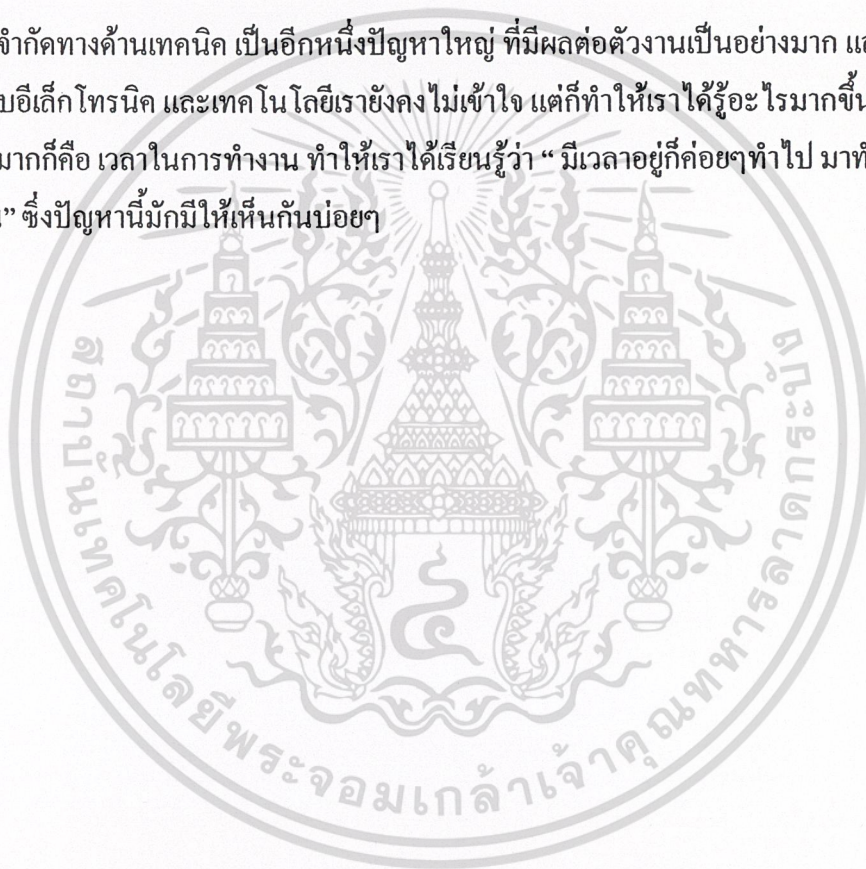
บทสรุป

จากการที่ได้ศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ ทำให้เราได้เรียนรู้ถึงปัญหาในหลายๆอย่างในระหว่างการทำงาน เริ่มต้นตั้งแต่

1 กระบวนการคิด ซึ่งจะเป็นจุดเริ่มต้นในการออกแบบทั้งหมด เพราะถ้าหากว่าเราวางโครงสร้างในการออกแบบไว้ดี ในขั้นตอนต่อมาเราจะสามารถมองเห็นภาพรวมของงานออก

2 แนวทางที่จะนำมาใช้ ซึ่งตรงนี้จะเป็นส่วนต่อจากกระบวนการคิดที่จะมาสนับสนุนแนวความคิดของเรา

3 ปัญหาข้อจำกัดทางด้านเทคนิค เป็นอีกหนึ่งปัญหาใหญ่ ที่มีผลต่อตัวงานเป็นอย่างมาก และปัญหาต่างๆที่เกี่ยวกับอิเล็กทรอนิกส์ และเทคโนโลยีเรายังคงไม่เข้าใจ แต่ก็ทำให้เราได้รู้อะไรมากขึ้น อีกปัญหาหนึ่งที่พบกันมากก็คือ เวลาในการทำงาน ทำให้เราได้เรียนรู้ว่า “มีเวลาอยู่ก็ค่อยๆทำไป มาทำทีหลังเดี๋ยวจะไม่ทัน” ซึ่งปัญหานี้มักมีให้เห็นกันบ่อยๆ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

1. แม็กกาซีน Drum ฉบับ เดือน กันยายน ปี 2001 Volume 10 Issue 5
2. แม็กกาซีน Modern Drummer ฉบับ เดือน มิถุนายน ปี 2000
3. ร้าน Drumtech Center 21/66 Rca Block C BKK 10310 โทร (01) 615 -4356
4. หนังสือ Drum Book เขียนโดย Geoff Nicholls ของ Miller Freeman Book Published in United States, 600Harison Street ,San Francisco,CA 94107
5. หนังสือ Hot Sites General Editor by Roger Walton, Hearst Books Internatiobnal 1350Avenue Of the Americas New York, NY 10019 United States of America
6. CD-ROM เรียนคอมพิวเตอร์อย่างเป็นขั้นตอนของ Macromedia Flash 5 ของบริษัท ไทยแอนนิเมท จำกัด โทร (02) 931-9306, (02) 931-9666
7. <http://www.dwdrums.com/>
8. <http://inteldrum.50megs.com/>
9. <http://www.pearldrums.com/>
10. <http://www.vicfirth.com/>
11. <http://www.zildjian.com/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อเสนอแนะ

ในการทำงานครั้งนี้ข้าพเจ้ามีข้อเสนอแนะบางประการแก่ผู้สนใจในการทำเว็บไซต์ ที่พอจะรวบรวมได้ ดังนี้

- ในขั้นต้นของการเริ่มทำงาน ควรรวบรวมข้อมูลที่เหมาะสมได้ทั้งหมดมาวิเคราะห์ดูว่า สิ่งที่เราจะนำมาเสนอ ควรเป็นสื่อแบบไหน เพราะเหตุใดจึงเลือกสื่อชนิดนี้
- ต้องรู้ถึงเป้าหมายในการทำเว็บไซต์ที่ออกแบบด้วย
- ข้อสำคัญอีกประการของการออกแบบเว็บไซต์คือ รู้ว่ากลุ่มเป้าหมายที่เราจะสื่อสารเป็นบุคคลประเภทไหน
- ขั้นตอนต่อมาคือการตรวจสอบว่าเว็บไซต์นี้ เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายหรือไม่ ด้วยวิธีการอย่างไรที่ทำให้บรรลุผล
- เมื่อมีข้อมูลทางด้านเนื้อหาแล้ว ขั้นตอนต่อมาคือ การออกแบบเว็บไซต์และแนวทางในการออกแบบนำเสนอ โดยเราสามารถที่จะใช้ลูกเล่นให้สอดคล้องกับข้อมูลที่มีได้
- การออกแบบสามารถทำได้โดยอิสระ แต่ขอให้คำนึงถึงการเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน หมายความว่า ออกแบบแล้ว มีความรู้สึกว่า ทุกๆหน้าที่ออกแบบมีรูปแบบที่สอดคล้องกัน อยู่รวมกันได้โดยไม่รู้สึกรแตกแยก และเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายเป็นสำคัญ
- งานที่ควรยึดมั่นในแนวทางของตนเอง อย่าให้คนอื่นมาทำให้แนวทางเราไขว้เขว เว้นแต่ ข้อเสนอแนะของเขามีความสำคัญ
- มีเวลา ค่อยๆทำไป อย่ามาเร่งทำงานที่หัด
- คนเป็นที่พึ่งแห่งตน

ภาคผนวก

วิเคราะห์และสรุปข้อมูล

ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ ต้องการความสะดวกสบายในการเข้าชม ดังนั้นในการ โหลดภาพควรมีความเร็วและภาพควรจะดีด้วยในระดับหนึ่ง ดังนั้นในการออกแบบเว็บไซต์ ควรคำนึงถึงการ ใช้ภาพและกราฟฟิกที่พอเหมาะ ไม่ควรมากเกินไปเพราะจะทำให้เสียเวลาในการรับข้อมูล

การให้ข้อมูลแก่ผู้เข้าใช้อินเทอร์เน็ต ไม่ควรเปิดหน้าต่างใหม่ในเวลาต้องการลิงค์ข้อมูลเพิ่ม เพราะจะทำให้ผู้ใช้เกิดความสับสนว่าหน้าไหนเป็นของเว็บอะไร เนื่องจากว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมักจะเปิดหาข้อมูลในหลายๆเว็บไซต์ต่อการใช้งานครั้งหนึ่ง



ประวัติผู้เขียน

วิภูวุฒิ วุฒิวิภู เกิดวันที่ 23 กรกฎาคม 2523 ศึกษามัธยมต้นที่ โรงเรียน สาริต มศว. ปทุมวันและ
ศึกษามัธยมปลายที่โรงเรียน เตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ เข้ารับการศึกษาที่ สถาบันเทคโนโลยีพระจอม
เกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้