

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การออกแบบเว็บไซต์เพื่อจำหน่ายผลิตภัณฑ์ชุดพลาสติกจำลองทางทหาร
WEB DESIGN FOR PLASTIC MODEL KIT (www.militarymodel.com)



นายณรงค์ฤทธิ์ สืบภักดี

Mr. NARONGRIT SUEBPAKDEE

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน.....49707
วัน, เดือน, ปี 1 2 ส.ค. 2547

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

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิตศศิลป์ ภาควิชานิตศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2545

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

ออกแบบเว็บไซต์เพื่อจำหน่ายผลิตภัณฑ์ชุดพลาสติกจำลองทางทหาร

WEB DESIGN FOR PLASTIC MODEL KIT (www.militarymodel.com)



นายณรงค์ฤทธิ์ สืบภักดี
Mr.NARONGRIT SUEBPAKDEE

ภาควิชาศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....*น.ร.รรณ สมบูรณ์บุรณะ*.....วันที่.....*8 เมษายน 2546*
(อาจารย์น.ร.รรณ สมบูรณ์บุรณะ)

หัวหน้าภาควิชา.....*น.ร.รรณ ส. รักใหม่*.....วันที่.....*9 เม.ย. 46*
(อาจารย์ร.รรณ ส. รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

| | |
|------------------|--|
| หัวข้อศิลปนิพนธ์ | ออกแบบเว็บไซต์ เพื่อจำหน่ายผลิตภัณฑ์ชุดพลาสติกจำลองทางทหาร WEB DESIGN FOR PLASTIC MODEL KIT “militarymodel.com” |
| ชื่อ | นายณรงค์ฤทธิ์ สืบภักดี |
| สาขาวิชา | นิเทศศิลป์ |
| ภาควิชา | นิเทศศิลป์ |
| คณะ | สถาปัตยกรรมศาสตร์ |
| ปีการศึกษา | 2545 |
| อาจารย์ที่ปรึกษา | อาจารย์นิรวรรณ สมบูรณ์บุรณะ |

บทคัดย่อ

การออกแบบเว็บไซต์เพื่อจำหน่ายผลิตภัณฑ์ชุดจำลองทางทหาร มิริทารี โมเดล นี้ เป็นการศึกษารออกแบบเพื่อพัฒนาหาแนวทางใหม่ๆ ในการนำเสนอกับกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้มุมมองของภาพยนตร์มาเป็นตัวสร้างอารมณ์ และความสมจริงให้กับตัวโมเดล สื่อ อินเทอร์เน็ต กลายมาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้คนไปแล้ว เข้าถึงกลุ่มชนได้สะดวก รวดเร็ว และประหยัด สามารถสื่อสารได้ทั้งภาพ เสียง ข้อความ และยังสามารถโต้ตอบกันได้ระหว่างผู้ใช้กับสื่อ จึงเป็นสื่อที่น่าสนใจ และมีความเหมาะสมที่จะใช้ในการนำเสนอข้อมูลข่าวสารที่ต้องการปรับข้อมูลอยู่ตลอดเวลา

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณเป็นอย่างสูง อาจารย์ภาควิชาศิลปะทุกๆ ท่าน สำหรับคำแนะนำแนวคิดๆ ในการสร้างสรรค์งานตลอด 4 ปี

ขอขอบคุณ อาจารย์บรรจงศักดิ์ สำหรับคำปรึกษาทุกๆ ด้านในการทำงาน

ขอขอบคุณ คุณชาย สำหรับความอบอุ่นที่มีตลอดมา

ขอขอบคุณครอบครัว สืบภักดี อันเป็นที่รักยิ่ง ที่พักจิตใจที่วิเศษที่สุด

ขอขอบคุณครอบครัว เรืองรัตน์ อันเป็นที่รัก ตลอด 21 ปี

ขอขอบคุณ พี่แก่ง ที่เอื้อเฟื้อโมเดลให้ถ่ายภาพโดยไม่คิดค่าใช้จ่าย

ขอขอบคุณ พี่แก้ว, พี่ไต้ พี่ชายพี่สาวที่แสนดี

ขอขอบคุณ วังโน ที่ไม่เรียกว่าบ้านแต่เป็นจุดกำเนิดของมิตรภาพ

ขอขอบคุณ บ้านส้มและทุกคนที่ผ่านเข้ามา สำหรับความรู้สึคดีๆ ที่มีให้กัน บรรยากาศ สนุกสนานในทุกๆ วันที่ไม่มีคำว่าจืดจาง และจะยังคงอยู่ในความทรงจำ

ขอขอบคุณ เอก ที่ให้ยืมกล้องดิจิมอนในการถ่ายภาพโมเดล

ขอขอบคุณ ทาโร่ สำหรับหนังสือ Hobby Model ทุกเล่ม(เยอะมาก)

ขอขอบคุณ เอ้ สำหรับวัตถุโบราณที่มีให้ใช้ทุกๆ วัน

ขอขอบคุณผู้อยู่เบื้องหลังทุกๆ ท่าน ที่เป็นกำลังใจตลอดในการทำงาน

ด้วยความขอบคุณอย่างสูง

ณรงค์ฤทธิ์ สืบภักดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

| | |
|----------------------|---|
| บทคัดย่อ..... | ก |
| กิตติกรรมประกาศ..... | ข |
| สารบัญ..... | ค |
| สารบัญภาพ..... | ง |

| บทที่ | หน้า |
|-------|---|
| 1 | บทนำ |
| 1. | ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ..... 1 |
| 2. | วัตถุประสงค์ในการศึกษา..... 2 |
| 3. | แนวทางการศึกษา..... 2 |
| 4. | ขอบเขตของการศึกษา..... 2 |
| 5. | เทคนิคในการสร้างสรรค้งาน..... 2 |
| 6. | กลุ่มเป้าหมาย..... 2 |
| 7. | ผลที่คาดว่าจะได้รับ..... 2 |
| 8. | แหล่งข้อมูล..... 2 |
| 9. | ขั้นตอนการทำงาน..... 3 |
| 2 | การรวบรวมข้อมูลโครงการ |
| 1. | ประวัติโมเดล..... 4 |
| 2. | ชุดพลาสติกจำลอง..... 5 |
| 3. | ชุดจำลองแบบการาจคิด..... 6 |
| 4. | ความเป็นมาของอินเทอร์เน็ต..... 8 |
| 5. | วิเคราะห์สื่อ..... 8 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

| บทที่ | หน้า |
|-------|---|
| 3 | วิธีดำเนินการออกแบบ |
| | 1. มุมกล้อง..... 10 |
| | 2. ขนาดของสิ่งที่ปรากฏในภาพ..... 10 |
| | 3. มุมกล้องต่อสิ่งที่ปรากฏในภาพ..... 12 |
| | 4. ความสูงของกล้อง..... 13 |
| | 5. องค์ประกอบของการออกแบบเว็บไซต์อย่างมีประสิทธิภาพ..... 14 |
| | 6. ความผิดพลาดในการออกแบบเว็บไซต์ 10 อันดับแรก..... 17 |
| | 7. แนวคิดในการออกแบบ..... 19 |
| | 8. รูปแบบโครงสร้างของหน้าเว็บ..... 20 |
| 4 | แนวคิดและการพัฒนาแบบร่าง |
| | 1. แนวทางในการออกแบบ..... 23 |
| | 2. การวิเคราะห์ข้อมูล..... 24 |
| | 3. แผนผังโครงสร้างเว็บไซต์..... 26 |
| | 4. แบบร่างครั้งที่ 1..... 27 |
| 5 | ผลงานจริง |
| | 1. Logo..... 31 |
| | 2. Intro Movie..... 32 |
| | 3. Index..... 33 |
| | 4. News..... 34 |
| | 5. Model..... 35 |
| | 6. Airplane..... 36 |
| | 7. Tank..... 37 |
| | 8. Figure..... 38 |
| | 9. Contact..... 39 |
| | 10. Links..... 39 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

| บทที่ | หน้า |
|----------------------------|------|
| 6 บทสรุปและข้อเสนอแนะ..... | 40 |
| บรรณานุกรม..... | 41 |
| ประวัติผู้เขียน..... | 42 |



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญญภาพ

| ภาพที่ | หน้า |
|---|------|
| 1. ชุดพลาสติกจำลอง..... | 5 |
| 2. ชุดจำลองแบบการาจคิท..... | 7 |
| 3. ชื่อตระยะไกล..... | 11 |
| ชื่อตระยะกลาง..... | 11 |
| ชื่อตระยะใกล้หรือ โคลสอัป..... | 12 |
| เว็บตัวอย่างความเรียบง่าย..... | 14 |
| เว็บตัวอย่างความสม่ำเสมอ..... | 15 |
| เว็บตัวอย่างที่ประยุกต์มาจากสื่อสิ่งพิมพ์..... | 19 |
| เว็บตัวอย่างโครงสร้างหน้าเว็บในแนวตั้ง..... | 20 |
| เว็บตัวอย่างโครงสร้างหน้าเว็บในแนวนอน..... | 21 |
| เว็บตัวอย่างโครงสร้างหน้าเว็บที่พอดีกับจอ..... | 21 |
| เว็บตัวอย่างโครงสร้างหน้าเว็บแบบสร้างสรรค์..... | 22 |
| แผนผังโครงสร้างเว็บไซต์..... | 26 |
| แบบร่าง Logo..... | 27 |
| แบบร่าง Idea ต่างๆ..... | 28 |
| แบบร่าง Intro Movie..... | 29 |
| แบบร่างหน้า Idex..... | 30 |
| ผลงานจริง Logo..... | 31 |
| ผลงานจริง Intro Movie..... | 32 |
| ผลงานจริงหน้า Index..... | 33 |
| ผลงานจริงหน้า News..... | 34 |
| ผลงานจริงหน้า Model..... | 35 |
| ผลงานจริงหน้า Airplane..... | 36 |
| ผลงานจริงหน้า Tank..... | 37 |
| ผลงานจริงหน้า Figure..... | 38 |
| ผลงานจริงหน้า Contact, Links..... | 39 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ปัจจุบันการทำชุดพลาสติกจำลอง (PLASTIC MODEL KIT) หรือที่เรียกสั้นๆว่า โมเดล กำลังได้รับความนิยมอย่างสูงในประเทศไทย เป็นชุดจำลองที่มีการผลิตอยู่ในรูปแบบของอุตสาหกรรม สามารถทำการผลิตได้จำนวนมากๆ เนื่องจากมีการลงทุนที่สูงมาก (จึงไม่ใช่เรื่องแปลกอะไรที่เราจะไม่เคยเห็นชุดพลาสติกจำลองที่ถูกผลิตในไทย) จึงมีแต่การนำเข้าจากต่างประเทศ บริษัทผู้ผลิตชุดจำลองที่เป็นที่รู้จักในบ้านเราจากญี่ปุ่นก็คือ

1. ทามิย่า
2. ฮาเซกาว่า
3. กันเซ่ ชันเกีย
4. แบนได

ส่วนทางตะวันตกก็มี

1. ริเวสต์
2. โมโนแกรม จากเยอรมัน
3. อิตาลีรี จากอิตาลี
4. โปร์ โมเดลเลอร์ และเทสเตอร์ จากอเมริกา ฯลฯ

ถือเป็นจุดกำเนิดของนิตยสารเพื่องานสร้างสรรค์สำหรับโมเดลขึ้นมาในบ้านเราอยู่หลายเล่มด้วยกัน แต่นิตยสารเหล่านี้มีราคาสูง (และออกทุกเดือน) ทำให้ต้องเสียเงินซื้อเพื่อติดตามข่าวสารอยู่ตลอด ผู้เขียนจึงเห็นเรื่องข้อมูล ข่าวสาร เป็นเรื่องที่ต้องให้ความสำคัญ ต้องมีการปรับข้อมูลให้ทันเหตุการณ์อยู่ตลอด จึงเห็นข้อดีของเว็บไซต์ที่สามารถให้ข้อมูลข่าวสารได้รวดเร็วกว่าแมกกาซีน และยังประหยัดค่าใช้จ่ายกว่ามากเมื่อนำสื่อทั้ง 2 มาเทียบกัน

โดยการออกแบบเว็บไซต์นี้ จะมีการนำเสนอข้อมูลต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการทำโมเดล โดยเน้นไปที่โมเดลยูทโรปกรณทางทหาร โดยรูปแบบของสื่อจะศึกษาเกี่ยวกับงานกราฟฟิกภาพเคลื่อนไหว และรูปแบบการนำเสนอเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

1. ศึกษาแนวทางการออกแบบเว็บไซต์ โดยใช้การดำเนินเรื่องแบบภาพยนตร์
2. ศึกษากระบวนการออกแบบ กราฟฟิกที่มีการเคลื่อนไหว
3. ศึกษาการออกแบบสื่อให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย

แนวทางการศึกษา

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับงานกราฟฟิกต่างๆ ที่น่าจะนำมาใช้ในงาน
2. ศึกษารูปแบบของกราฟฟิกที่เหมาะสมต่อกลุ่มเป้าหมาย

ขอบเขตของการศึกษา

ผลิตผลงานเป็นเว็บไซต์ www.militarymodel.com

เทคนิคในการสร้างงาน

ออกแบบในคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม PhotoShop, illustrator, Flash ฯลฯ

กลุ่มเป้าหมาย

ผู้ที่ชื่นชอบและสนใจในการประกอบพลาสติกโมเดลทหารที่มีอายุระหว่าง 17-25 ปี มีฐานะดี ใช้อินเตอร์เน็ต หรือชอบดูเว็บไซต์

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ความรู้ความเข้าใจในการสร้างสรรค์งานเว็บไซต์ ด้วยโปรแกรม Flash
2. เป็นการเสนอแนวทางอีกแนวทางหนึ่งในการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์
3. สามารถแก้ไขปัญหาในการทำงานได้
4. มีแนวทางในการทำงานที่ถูกต้อง

แหล่งข้อมูล

- หนังสือ Magazine Hobby Model
- หนังสือ Magazine Modeler Club
- หนังสือ Magazine Top Gun

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการทำงาน

- 1.เสนอหัวข้อโครงการ และบอกถึงความสำคัญของโครงการ
- 2.เสนอข้อมูลเบื้องต้น และการวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.วิเคราะห์ข้อมูล เสนอแนวทาง และออกแบบกราฟฟิกที่เหมาะสมกับงาน
- 4.เสนอแบบร่าง วิเคราะห์ความเหมาะสม ว่าตรงต่อกลุ่มเป้าหมายหรือไม่
- 5.ตรวจเช็คงานและพิจารณาการตอบสนองวัตถุประสงค์
- 6.ส่งงานสมบูรณ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การรวบรวมข้อมูลโครงการ

1. ประวัติ Model

ความหมายของชุดจำลองหรือโมเดลนั้นคือ การจำลองแบบสิ่งต่างๆ ที่มีชีวิตหรือไม่มีชีวิต มีอยู่จริงหรือมีเพียงในจินตนาการ ให้ออกมาเป็นรูปทรงที่ใกล้เคียงกับต้นแบบในมาตราส่วนขนาดต่างๆ อาจจะเล็กกว่าหรือว่าใหญ่กว่าต้นแบบก็ได้ตามแต่ความต้องการในการสร้างงาน

ชุดจำลองนั้นไม่ได้มีเพียงแต่เครื่องบิน, รถถัง หรือหุ่นยนต์เท่านั้น เรียกได้ว่าเราสามารถนำทุกสิ่งทุกอย่างที่เรารู้จักนำมาสร้างเป็นแบบจำลองได้ทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็น คน, สัตว์, สิ่งของ ฯลฯ โดยคุณค่าของงานชุดจำลองที่จะได้รับการยอมรับกันโดยทั่วไปนั้นจะขึ้นอยู่กับความสมจริงที่ผู้สร้างได้ถ่ายทอดออกมาไม่ว่าจะใช้เทคนิคใดๆ ในการสร้างขึ้นงานออกมา แต่ถ้าเป็นการสร้างเพื่อตอบสนองความต้องการส่วนตัวของผู้สร้างเองแล้ว องค์ประกอบของความสมจริงอาจจะมีมีความสำคัญน้อยกว่าความคิดสร้างสรรค์ และความพอใจส่วนตัวของผู้สร้างงานเป็นหลักก็ได้

ควัณรูปแบบของตัวต้นแบบที่ถูกนำมาสร้างเป็นแบบจำลองนี้จะสามารถนำมาแบ่งประเภทของชุดจำลองตามรูปแบบของตัวต้นแบบเองได้ 2 ประเภท ดังนี้

1.1 โมเดลที่จำลองแบบมาจากของที่มีอยู่จริง

เช่น การจำลองแบบของเครื่องบิน, รถยนต์, เรือ, รถถัง ฯลฯ สิ่งของต่างๆ ที่ได้ถูกสร้างออกมาแล้ว และถูกถ่ายทอดออกมาตามขนาดและสัดส่วนที่มีอยู่จริงๆ

1.2 โมเดลที่จำลองแบบมาจากสิ่งที่ไม่ได้อยู่จริง

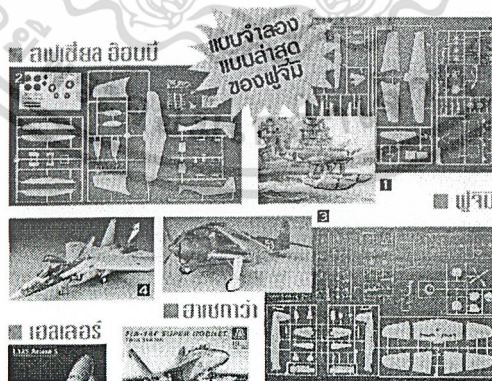
ส่วนใหญ่แล้วจะเป็นชุดจำลองที่สร้างตามการออกแบบ โดยไม่ต้องคำนึงว่าสิ่งที่ออกแบบนั้นจะต้องมีการผลิตจริงหรือไม่ เช่น ยานอวกาศ, หุ่นยนต์, สัตว์ประหลาด, ตัวละครจากภาพยนตร์ การ์ตูน ฯลฯ ซึ่งโมเดลรูปแบบนี้จะมีความยืดหยุ่นในการถ่ายทอดแบบได้มากกว่า ขนาดอาจจะระบุไปได้เลยว่า NON SCALE คือ ไม่มีขนาดที่แท้จริง แต่สร้างมาตามขนาดที่ผู้สร้างต้องการเป็นหลัก แต่เนื่องมาจากงานออกแบบภาพยนตร์ในยุคหลังๆ จะมีการกำหนดขนาดที่แท้จริงของงานการออกแบบเอาไว้ด้วย ก็จะมีการย่อขนาดของชุดจำลองออกมาตามขนาดที่ออกแบบกำหนดเอาไว้ ถึงแม้ว่าสิ่งที่ออกแบบเอาไว้จะไม่มีโอกาสได้ผลิตออกมาในขนาดจริง เช่น ยานอวกาศที่มีความยาวกิโลเมตร แต่สามารถจำลองแบบย่อลงมาในขนาด 1/1000 ด้วยยานอวกาศจำลองก็จะมีขนาดเพียง 1 เมตรเท่านั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอกจากนี้ชุดจำลองยังแบ่งประเภทได้ตามรูปแบบการผลิตที่จะแสดงลักษณะอันเป็นเอกลักษณ์ที่เกิดจากกรรมวิธีการผลิต โดยแบบแรกจะเป็นแบบที่เห็นกันโดยทั่วไป คือ

2. ชุดพลาสติกจำลอง (PLASTIC MODEL KIT)

ตามที่ชื่อได้บอกอยู่แล้วว่าเป็นจำลองที่ผลิตจากพลาสติก จึงมีลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์คือเป็นชุดจำลองที่มีการผลิตอยู่ในรูปแบบอุตสาหกรรม สามารถทำการผลิตในจำนวนมากๆ จึงทำให้ราคาการผลิตต่อหน่วยที่ถูก มีการควบคุมมาตรฐานการผลิต แต่การผลิตจะต้องมีการลงทุนที่สูงมาก จึงไม่ใช่เรื่องแปลกอะไรเลยที่เราไม่เคยเห็นชุดพลาสติกจำลองถูกผลิตในประเทศไทย (ยกเว้นของเล่นเด็กที่แถมอยู่ในกล่องขนมบางยี่ห้อ) ลักษณะทางกายภาพที่เด่นชัดของชุดพลาสติกก็คือ เป็นชุดจำลองที่เกิดจากการฉีดพลาสติก ทำให้มีลักษณะเป็นแผ่นมีเส้นพลาสติกวิ่งไปยังชิ้นส่วนที่ถูกแบ่งแยกอย่างชัดเจน การนำชิ้นส่วนเข้ามาประกอบเข้าหากันก็ไม่มีกาวหรือกาวเหนียวมากนักไม่มีความยากในการประกอบจนเกินไป สามารถตัดแต่งด้วยมีดคัทเตอร์หรือปากคีมตัดพลาสติก เนื้อพลาสติกที่นำมาใช้ในการผลิตมีคุณลักษณะที่ละลายกับน้ำยาเชื่อม ทั้งที่เป็นกาวน้ำและกาวหลอด ที่มีอยู่หลากหลายลักษณะในการใช้งานตามการเลือกใช้ของผู้ประกอบ ภายในกล่องก็จะมีคู่มือการประกอบที่จะมีความชัดเจน หรือหาขนาดอ่านไม่รู้เรื่องก็แล้วแต่ความตั้งใจและทุนบวกกับทักษะในการผลิตของแต่ละบริษัท รวมไปถึงตำแหน่งในการติรูลอกน้ำที่มีสัญลักษณ์แบบต่างๆ ของตัวชุดจำลอง ซึ่งจุดนี้ก็เป็นจุดสำคัญจุดหนึ่ง เพราะหากผู้ผลิตทำใบคู่มือไม่ชัดเจนแล้วนักต่อก็ต้องมานั่งเดาคำตำแหน่งต่างๆ เอาเองทำให้เป็นจุดที่ต้องเสียเวลากันพอสมควร



ภาพที่ 1 ตัวอย่างชุดพลาสติกจำลอง

บริษัทผู้ผลิตชุดจำลองรูปแบบนี้ที่พวกเราชาวไทยรู้จักคุ้นเคยกันดี ก็มีการผลิตทั้งชุดจำลองที่มีอยู่จริงและอนิเมชัน / ไซไฟ แยกไปตามความถนัดของแต่ละบริษัทหรือตามสิทธิบัตรที่ทางบริษัทมี เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อยู่ (เห็นได้ชัดเจนในชุดจำลองจากภาพยนตร์ หรือ อนิเมชัน) ที่เรารู้จักกันดีก็เช่น ทามิย่า ที่ในอดีตจะเน้นทางยุทธยานยนต์และรถยนต์ แต่ภายหลังก็เริ่มเข้ามาจับตลาดเครื่องบินในขนาด 1/48 ฮาเซกาว่า ก็ถนัดในตลาดเครื่องบิน, กันเซ่ ชันเกียว ถนัดในรถยนต์, แบนได ถนัดในตลาดหุ่นยนต์จากอนิเมชัน เป็นต้น ที่กล่าวไปข้างต้นล้วนเป็นผู้ผลิตจากประเทศญี่ปุ่น ส่วนทางตลาดตะวันตกก็จะมีรีเวลล์ / โมโนแกรม จากเยอรมัน / อเมริกัน, อิตาลี จากอิตาลี, โปรโมเดลเลอร์ และ เทสเตอร์ จากอเมริกา, แอร์ฟิคซ์จากอังกฤษ, เฮลเลอร์จากฝรั่งเศส สำหรับในเอเชียแล้ว นอกจากญี่ปุ่นก็ยังมีบริษัทผลิตชุดจำลองจากเกาหลีใต้คือ อักคาเดมี่ และคราก่อนจากฮ่องกง ที่ดูจะเป็นที่รู้จักในตลาดโลก

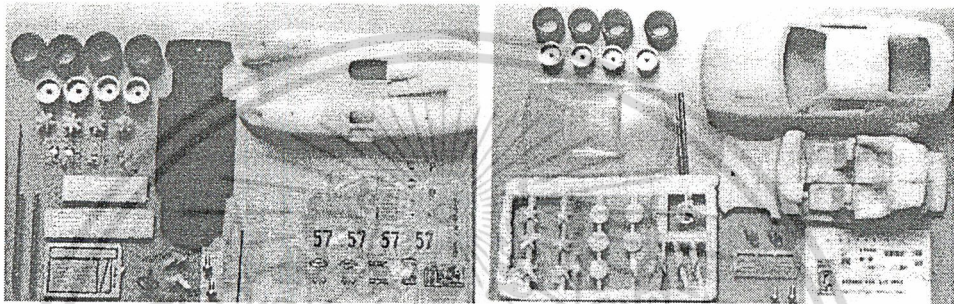
นอกเหนือไปจากชุดจำลองที่ผลิตจากบริษัทใหญ่ๆ แล้วก็ยังมีผู้ผลิตชุดจำลองขนาดเล็กๆ ที่มีกรรมวิธีการผลิตที่ไม่ต้องใช้เงินลงทุนที่สูงมากนัก เช่น การใช้บล็อกฉีดพลาสติกที่ใช้วัสดุที่ไม่ใช่โลหะอย่างของบริษัทใหญ่ๆ แต่ละบล็อกจึงทำการผลิตขึ้นส่วนออกมาได้น้อยกว่า ทำให้ราคาต่อหน่วยจึงสูงกว่าและได้ชิ้นงานที่มีรายละเอียดน้อยกว่า โดยทั่วไปมีการเรียกชุดจำลองแบบนี้ว่า “SHORT RUN KIT” ที่อาจจะนับเป็นการาจกิตก็ได้

3. ชุดจำลองแบบการาจกิต (GARAGE KIT)

การาจกิต คำนี้ดูจะเป็นชื่อเรียกของชุดจำลองประเภทหนึ่งที่ผู้คนทั่วไปจะได้เห็นได้รู้จักกันเป็นอย่างมากในช่วงเวลา 4-5 ปี ที่ผ่านมา ด้วยรูปแบบการถ่ายทอดเอาคาแร็คเตอร์ของตัวเองจากบรรดาภาพยนตร์ฮอลลีวูดมาเป็นชุดจำลอง 3 มิติ สร้างความแปลกใหม่และความสนใจให้กับผู้คนในช่วงนั้น ให้ลองมาสัมผัสกับงานอดิเรกประเภทนี้ได้มากพอสมควร โดยเฉพาะแบบจำลองของพีเคเตอร์ พรานอวกาศ ดูจะกลายเป็นโลโก้ของชุดจำลองประเภทการาจกิตก็ว่าได้ เพราะเป็นแบบที่ได้รับความนิยมสูงสุดที่ร้าน โมเดลทุกร้านจะต้องมีวางจำหน่ายกัน แต่ความจริงแล้วคำว่า ชุดจำลองแบบการาจกิตนี้ยังมีความหมายครอบคลุมประเภทของชุดจำลองมากกว่าแค่เพียงชุดจำลองของบรรดาคาแร็คเตอร์ จากฮอลลีวูดเท่านั้น

คำว่า การาจกิต เป็นคำเรียกชุดจำลองที่มีการผลิตออกมาได้จำนวนไม่มากในการผลิตแต่ละครั้ง ด้วยข้อจำกัดของกรรมวิธีการผลิตที่ไม่มี ความซับซ้อนมากมาย มีการใช้เงินทุนในการผลิตไม่สูงมากนัก ตลาดการาจกิตเริ่มเติบโตในประเทศสหรัฐอเมริกา จากการที่บรรดาโมเดลเลอร์บางกลุ่มต้องการที่จะผลิตชุดจำลองแบบที่ไม่มีบริษัทผลิตชุดจำลองใหญ่ๆ ผลิตออกมา จึงเริ่มผลิตขึ้นงานต้นแบบแล้วทำการหล่อด้วยวัสดุประเภทเรซินกัน ในโรงรถ อันเป็นสถานที่เก็บของ อุปกรณ์เครื่องมือ เครื่องใช้ งานฝีมือ และเวิร์คช็อปทำงานอดิเรกของอเมริกันชนเค้า แรกเริ่มนั้นก็ผลิตออกมาขายกันในกลุ่มเล็กๆ แล้วขยายออกไปตามงานนิทรรศการต่างๆ , ตามตลาดนัด โมเดล ชุดจำลองการาจ

คิทก็เริ่มเป็นที่รู้จักกันโดยทั่วไปด้วยแบบที่แปลกตากว่าที่เคยเห็น เพราะเป็นแบบของโมเดลที่ไม่เคยมีใครทำจำลองแบบมาก่อน แคมกาผลิตออกมาในแต่ละครั้งก็มีจำนวนน้อย บางแบบหมดแล้วหมดเลย บางแบบหมดแล้วก็ต้องรออีกนานกว่าจะมีการผลิตออกมาใหม่ แล้วด้วยความที่เป็นงานฝีมือที่ถือได้ว่าเป็นงานศิลปะอีกประเภทหนึ่งจึงทำให้มูลค่าของการาจิทบางแบบขึ้นสูงตามความต้องการของผู้ที่ต้องการจะเป็นเจ้าของ



ภาพที่ 2 ตัวอย่างชุดจำลองแบบการาจิท

ในต่างประเทศนั้นชุดจำลองการาจิทไม่ถูกจำกัดวงเฉพาะโมเดลจากภาพยนตร์ตามที่ได้กล่าวเอาไว้แล้ว ชุดจำลองแบบอื่นๆ เช่น รถยนต์, รถถัง, เครื่องบิน, เรือรบ และตัวทหาร ก็มีการผลิตออกมาในรูปแบบการาจิทเช่นกัน ตามคุณลักษณะของการาจิท คือ ผลิตแบบที่ผู้คนที่ต้องการแต่ไม่มีวางขายในท้องตลาดทั่วไปเช่นกัน ที่พอจะรู้จักบ้างก็มี MB โมเดล (รถถัง), COLLECT AIR MODEL (เครื่องบิน), จากัวร์ (ฟิกเกอร์, ชุดแต่ง), ACCURATE MINATURE (รถถัง) แต่ที่คอมมิวนิตี้ชาวไทยจะรู้จักกันเป็นอย่างดีคงเห็นจะหนีไม่พ้น เวอร์ลินเด็น โปรดัคชั่น (VP) จากประเทศเบลเยียมที่เริ่มจากผลิตชุดแต่ง และโมเดลที่มีความสวยงามกว่าชุดจำลองพลาสติกทั่วไป (ในยุคนั้น) ด้วยรูปแบบอุตสาหกรรมในครอบครัว จนได้รับความนิยมอย่างสูง จึงมีงบประมาณเปิดโรงงานใหญ่โตอย่างในปัจจุบัน

คุณลักษณะที่สำคัญของการาจิทที่สำคัญอีกประการคือ รูปแบบและวัสดุที่ใช้ในการผลิตที่ส่วนใหญ่จะเป็นการผลิตแบบง่ายๆ ที่ไม่ต้องใช้ทุนที่สูงมาก เริ่มตั้งแต่การหล่อด้วยตะกั่ว, หล่อเรซิน, การกดเว็คคัม (การขึ้นรูปพลาสติกด้วยความร้อน) หรือถ้ามีทุนมากหน่อยก็ลงทุนเปิดบล็อกฉีดซีเอฟไวนีลกันไปเลย แต่ถ้ายิ่งทำขายก็ยิ่งรวย บางเจ้าทุ่มทุนฉีดพลาสติกกันไปเลย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากรูปแบบการผลิตที่ได้กล่าวมาสามารถผลิตได้น้อยขึ้น ราคาต่อหน่วยจึงสูงเช่นตัว บล็อกซิลิโคนที่ใช้ในการหล่อเรซิน จะหล่อชิ้นงานออกมาได้เพียง 30-40 ชิ้นต่อบล็อกหนึ่งชิ้นเท่านั้น แต่หากเป็นการผลิตซอฟต์แวร์นี่จะสามารถผลิตได้มากกว่า 1,000 ชิ้น ราคาของชุดจำลองต่อชิ้นจึงถูกลง ถึงแม้จะมีต้นทุนในการผลิตบล็อกสูงกว่าแม่พิมพ์ยางซิลิโคนมาก

นอกจากนี้ในชิ้นงานแต่ละชิ้นจะต้องบวกค่าสร้างต้นแบบที่ถือว่าเป็นต้นทุนที่สูงอีกอย่างหนึ่ง รวมถึงการผลิตต่างๆ ก็ทำให้ก๊อปปี้กันได้ง่ายเช่นกัน และเมื่อทำการก๊อปปี้แล้ว จึงไม่ต้องมีค่าต้นแบบอยู่ในต้นทุนด้วยนอกจากค่าชิ้นงานจริง ทำให้โมเดลที่ก๊อปปี้โดยไม่มีลิขสิทธิ์มีราคาถูกลง แต่ความสวยงามคมชัดก็ลดลงตามไปด้วยเช่นกัน

4. ความเป็นมาของอินเทอร์เน็ต

ปัจจุบันคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทเป็นอย่างมาก เพราะทำงานได้สารพัด ตั้งแต่การจัดทำเอกสาร การช่วยทำบัญชี ไปจนถึงการดูหนังฟังเพลง เมื่อเครื่องคอมพิวเตอร์มีจำนวนมากขึ้น ก็ได้มีการมาเชื่อมโยงกันเพื่อให้เกิดการสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลได้ ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์เป็นอย่างมากเพราะสามารถรับส่งข้อมูลได้อย่างสะดวกรวดเร็ว

เริ่มแรกคอมพิวเตอร์ได้ถูกนำมาใช้เชื่อมต่อกันเป็นเครือข่ายเล็กๆ ภายในมหาวิทยาลัยหรือภายในองค์กร ต่อมาได้มีการนำเครือข่ายย่อยๆ เหล่านี้มาเชื่อมต่อกันจนเกิดเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดยักษ์ที่ถูกขนานนามว่าอินเทอร์เน็ต ซึ่งเชื่อมต่อมากกว่า 50 ล้านเครื่องทั่วโลกและได้ประมาณการไว้ว่าจะเติบโตและขยายต่อไปเรื่อยๆ โดยจะเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์มากกว่า 300 ล้านเครื่องทั่วโลก ในปี 2002

5. วิเคราะห์สื่อ

จากแนวทางการออกแบบผู้เขียนได้ลองนำสื่อ Magazien มาเปรียบเทียบกับสื่อ Internet

5.1 Magazine

เนื่องจากสื่อโฆษณาทางหน้านิตยสารเป็นสื่อโฆษณาหนึ่ง ที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ชัดเจน เพราะนิตยสารมีกลุ่มเป้าหมายเฉพาะตัวใครสนใจเรื่องใดก็เลือกซื้อตามใจชอบ จึงเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้โดยตรง

ข้อดีของ Magazine

- มีลักษณะเป็นตลาดเฉพาะกลุ่ม เจาะผู้บริโภคได้ตรงกลุ่มเป้าหมาย ไม่ค่อยมีการสูญเปล่า
- นิตยสารเป็น (HI-Fi colour) เป็นสื่อที่สะท้อนความเป็นจริงที่สุดเพราะฉะนั้นเมื่อไรก็ตามที่สินค้าต้องการขายดีสิน นิตยสารจะเหมาะสมที่สุด
- นิตยสารมีลักษณะเป็นการอ้างอิง เป็นสิ่งที่ผู้ซื้อเก็บไว้และย้อนกลับมาดู

ข้อเสียของ Magazine

- มีการเข้าถึงต่ำ เนื่องจากเป็นตลาดเฉพาะกลุ่ม (ราคาสูง)
- การลงเรื่องราวในนิตยสารจะไม่ทันสมัย เพราะต้องส่งต้นฉบับล่วงหน้า

5.2 Internet

เป็นสื่อที่กำลังได้รับความนิยมอย่างสูง เนื่องจากเป็นสื่อที่สะดวก รวดเร็ว และประหยัดค่าใช้จ่าย สามารถสื่อสารได้กับกลุ่มเป้าหมายที่มีกำลังซื้อน้อย (นิตยสารมีราคาสูง)

ข้อดีของ Internet

- มีลักษณะเป็นตลาดกลุ่มใหญ่ ผู้บริโภคได้ตรงกลุ่มเป้าหมาย
- Internet เป็นสื่อ multimedia ที่สะท้อนความทันสมัยที่สุด เพราะฉะนั้นเมื่อไรก็ตามที่สินค้าต้องการขายความสดใหม่ รวดเร็ว Internet จะเหมาะสมที่สุด
- Internet เป็นสื่อที่ปรับข้อมูลได้ตลอดเวลา

ข้อเสียของ Internet

- ต้องมีคอมพิวเตอร์ที่ต่อเชื่อมกับระบบ
- ต้องมีความรู้และความเข้าใจเรื่องคอมพิวเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการออกแบบ

ศึกษาการนำเสนอเรื่องแบบภาพยนตร์

1. มุมกล้อง (Angle)

การเลือกมุมกล้องอย่างพิถีพิถันสามารถขบขันอารมณ์ และในขณะเดียวกันมุมกล้องที่ไม่เหมาะสมก็ทำให้คนดูไขว้เขวหรือสับสนได้ ต้องถามตัวเองว่า ตำแหน่งไหนจะเหมาะสมที่สุดที่จะตั้งกล้อง อะไรบ้างที่จะต้องปรากฏอยู่ในช็อตนั้น

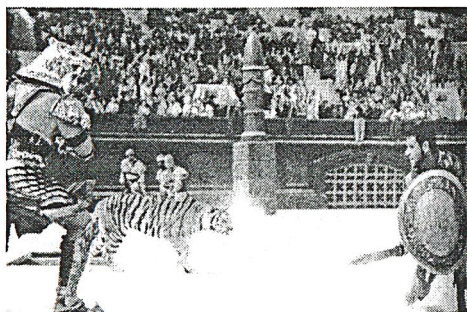
องค์ประกอบสำคัญ 3 อย่างในการวางมุมกล้อง คือ

1. ขนาดของสิ่งที่ปรากฏในภาพ
2. มุมกล้องต่อสิ่งที่ปรากฏในภาพ
3. ความสูงของกล้อง

ด้วยการจัดขนาด มุมกล้อง และความสูงที่วุ่น จะทำให้คนดูรับรู้ภาพที่ตาเห็นได้ตามที่ต้องการ สามารถเพิ่มหรือลดความเป็นครามา มีผลต่ออารมณ์ น่าเสียด และผลกระทบของช็อตนั้นๆ ต่อคนดู

2. ขนาดของสิ่งที่ปรากฏในภาพ (subject size)

เมื่อเราพูดถึงขนาดของสิ่งที่ปรากฏในภาพ (subject size) เราหมายถึงขนาดของสิ่งนั้นที่สัมพันธ์กับส่วนอื่นๆ ที่เหลือในเฟรมภาพ ความสัมพันธ์ที่วุ่นต่างหากที่ทำให้เกิดคำว่า ระยะใกล้, ระยะกลาง หรือระยะไกล



ภาพที่ 3 ตัวอย่างภาพระยะไกล

2.1 ข้อตระยะไกล

คือข้อตที่ถ่ายนักแสดงเห็นเต็มตัว, เห็นสถานที่แวดล้อม และการกระทำทั้งหมด คนดูจะเห็นสิ่งทั้งหมดที่เกิดขึ้น โดยรวม ตัวละครกินเนื้อที่น้อยเมื่อเทียบกับส่วนอื่นๆ ในเฟรมภาพ อาจจะตั้งกล้องสูงกว่าระดับปกติ เพราะมุมสูงจะช่วยให้เห็นพื้นที่มากขึ้น

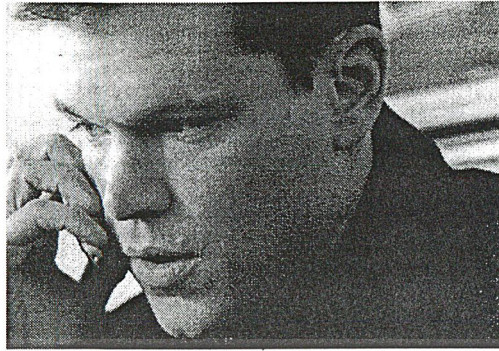


ภาพที่ 4 ตัวอย่างภาพระยะกลาง

2.2 ข้อตระยะกลาง

เป็นระยะที่อยู่กึ่งกลางระหว่างระยะไกลกับโคลส-อัพ เห็นนักแสดงประมาณ 2 ใน 3 ของทั้งตัว เป็นข้อตที่บันทึกอากัปกริยา การเคลื่อนไหว และการแสดงอารมณ์บนใบหน้าได้ชัดเจนดี คนดูจะตามเรื่อง ตามอารมณ์ของนักแสดงได้ง่าย และฉากหลังยังปรากฏให้เห็นอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5 ตัวอย่างภาพระยะใกล้

2.3 ข้อตระยะใกล้ หรือโคลส-อัพ

เป็นขนาดภาพเพื่อให้คนดูจับตาสิ่งที่ผู้กำกับต้องการเน้นความสำคัญ และตัดทอนสิ่งอื่น ๆ ที่ไม่สำคัญออกไป เช่น เน้นกล่องพัสดุที่มีระเบิดซ่อนอยู่ ถ้าถ่ายตัวละครในระยะ โคลส-อัพนี้ คนดูจะเห็นสีหน้าอารมณ์ในระยะใกล้มาก ซึ่งบางทีอาจจะใกล้เกินไป เหมือนยื่นหน้าคุยกันในชีวิตจริง อาจทำลายอารมณ์ของคนดูได้ จึงมักใช้เมื่อต้องการเน้นจริงๆ

3. มุมกล้องต่อสิ่งที่ปรากฏในภาพ

ความยากลำบากอย่างหนึ่ง (ในหลายๆ อย่าง) ที่จะต้องพบเจอก็คือ การถ่ายทอดภาพ 3 มิติ ของโลกจริงลงไปบนจอฝ่าใบ 2 มิติแบบราบ มุมกล้องแบบต่างๆ จะช่วยสร้างความลึกหรือมิติให้เกิดขึ้น และสร้างความสวยงามเป็นศิลปะด้วย

3.1 มุมเฉียง 45 องศา

มุมนี้ให้ความลึกของภาพได้ดีที่สุด ทำให้ตัวละครที่ถูกบันทึกภาพดูกลมกลึง และสิ่งของก็ดูมีพื้นผิว มากขึ้น โดยทั่วไป มุมนี้เป็นการจัดวางองค์ประกอบภาพที่ชัดเจนหนักแน่นที่สุด

3.2 มุมหน้าตรง

มุมนี้ กล้องจะวางตรงอยู่ข้างหน้าสิ่งที่จะถ่าย ทำให้ภาพออกมาดูแบน อย่างไรก็ตาม การถ่ายภาพมุมนี้และให้ตัวละครมองใกล้ๆ เลนส์กล้องจะทำให้คนดูรู้สึกใกล้ชิดกับตัวละครมาก

3.3 มุมด้านข้าง

มุมนี้ กล้องวางตรงอยู่ด้านข้างของสิ่งที่ถ่าย ทำให้เห็นเป็นภาพด้านข้าง มุมนี้ช่วยเพิ่มระยะห่างระหว่างผู้ชมกับสิ่งที่ปรากฏในภาพ ผู้ชมจะรู้สึกเหมือนเป็นผู้แอบมอง และไม่รู้สึกว่าถูกโฉบน้ำวโดยกระบวนการสร้างหนังมากเท่ามุมอื่น

4. ความสูงของกล้อง

การตั้งกล้องที่ความสูงระดับต่างๆ กันนั้นมีผลอย่างมากต่อความเป็นศิลปะ การสร้างอารมณ์ และนัยยะทางจิตวิทยาของภาพยนตร์ ตัวอย่างง่ายๆ ก็คือหนังสยองขวัญมักจะต้องในระดับต่ำ ถ่ายเสยขึ้น เพื่อทำให้ภาพของปีศาจร้ายเลดูใหญ่โตเกินจริง และดูน่ากลัวคุกคามมากขึ้น

4.1 มุมกล้องระดับสายตา

มุมนี้จะตั้งกล้องสูงเท่าระดับสายตาของตัวละคร (ไม่ใช่ระดับสายตาของตากล้อง) มุมกล้องระดับนี้ให้ความรู้สึกเป็นกลาง โดยไม่ทำให้อารมณ์หรือลักษณะทางกายภาพผิดเพี้ยนไป ถ้าจะถ่ายภาพเด็กหรือสัตว์กำลังนั่งอยู่ กล้องควรตั้งความสูงที่ระดับสายตาของเด็ก หรือสัตว์นั้น

4.2 มุมกล้องระดับต่ำ

มุมนี้ กล้องจะอยู่ต่ำและแหงนขึ้นบันทึกภาพตัวละคร กล้องมุมต่ำนี้จะใช้เพื่อสร้างความน่าเกรงขาม น่าสะพรึงกลัว ก่อให้เกิดความตื่นเต้นเร้าใจ ทำให้สิ่งที่เราถ่ายภาพดูยิ่งใหญ่ขึ้น กำจัดเส้นขอบฟ้า หรือตัดฉากหลังที่ดูกวนตาออกไป เส้นที่บิดเบี้ยวจากการจัดองค์ประกอบภาพโดยใช้กล้องมุมต่ำ จะช่วยสร้างภาพที่มีพลังและมีผลกระทบสูง ดังที่ปรากฏในเรื่อง Citizen Kane ของออร์สัน เวลส์ และ The Sixth Sense

4.3 มุมกล้องระดับสูง

มุมนี้ กล้องจะอยู่สูงและกดต่ำเพื่อถ่ายภาพตัวละคร มุมนี้ทำให้ความสูงของตัวละครลดลง ตัวละครดูต่ำต้อย ช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ และทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าเหนือกว่าตัวละคร

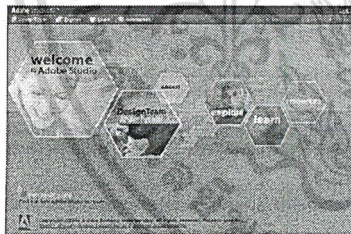
การออกแบบเว็บไซต์ (Introduction to Web Design)

5. องค์ประกอบของการออกแบบเว็บไซต์อย่างมีประสิทธิภาพ

องค์ประกอบต่อไปนี้ถือเป็นพื้นฐานที่สำคัญของเว็บไซต์ที่ได้รับการออกแบบอย่างมีประสิทธิภาพ

5.1 ความเรียบง่าย (Simplicity)

คุณลองสำรวจเว็บไซต์ของบริษัทใหญ่ๆ อย่างเช่น Adobe, Apple, IBM, Nokia จะพบว่าเว็บของบริษัทเหล่านี้มีรูปแบบที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อน และใช้งานได้อย่างสะดวก แม้ว่าจะมีข้อมูลในเว็บไซต้อยู่มากมาย แต่คุณแทบจะไม่มีโอกาสเห็นกราฟฟิกหรือตัวอักษรที่เคลื่อนไหวตลอดเวลา ซึ่งจะรบกวนสายตาและสร้างความรำคาญต่อผู้ใช้ นอกจากนี้ยังใช้ชนิดและสีของตัวอักษรไม่มากจนเกินไป ในส่วนเนื้อหาที่ใช้ตัวอักษรสีดำบนพื้นหลังสีขาวตามปกติ และไม่มีการเปลี่ยนแปลงสีของลิงค์ให้สับสนแต่อย่างใด สรุปว่า หลักที่สำคัญของความเรียบง่าย การสื่อสารเนื้อหาถึงผู้ใช้โดยจำกัดองค์ประกอบเสริมที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอให้เหลือเฉพาะสิ่งที่จำเป็นเท่านั้น



ภาพที่ 6.7 ตัวอย่างเว็บไซต์ Adobe และ Apple

5.2 ความสม่ำเสมอ (Consistency)

ผู้ออกแบบสามารถสร้างความสม่ำเสมอให้กับเว็บไซต์ได้โดยใช้รูปแบบเดียวกันตลอดทั้งเว็บไซต์ เนื่องจากผู้ใช้จะรู้สึกกับเว็บไซต์ว่าเป็นเสมือนสถานที่จริง ถ้าลักษณะของแต่ละหน้าในเว็บไซต์เดียวกันนั้นแตกต่างกันมาก ผู้ใช้จะเกิดความสับสนและไม่แน่ใจว่ากำลังอยู่ในเว็บเดิมหรือไม่ ดังนั้นรูปแบบของหน้า, สไตล์ของกราฟฟิก, ระบบเมนูเช็ช่น และโทนสีที่ใช้ควรจะต้องมีความคล้ายคลึงกันตลอดทั้งเว็บไซต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 8 ตัวอย่างหน้าเว็บไซต์ที่มีความสม่ำเสมอ

5.3 ความเป็นเอกลักษณ์ (Identify)

การออกแบบต้องคำนึงถึงลักษณะขององค์กร เนื่องจากรูปแบบของเว็บไซต์สามารถสะท้อนถึงเอกลักษณ์และลักษณะขององค์กรนั้นได้ เว็บไซต์ของธนาคารจึงไม่ควรจะดูเหมือนกับสวนสนุก การใช้ชุกชี, ชนิดตัวอักษร, รูปภาพและกราฟิก จะมีผลต่อรูปแบบของเว็บไซต์อย่างมาก ผู้ออกแบบจึงต้องเลือกใช้องค์ประกอบเหล่านี้อย่างเหมาะสม

5.4 เนื้อหาที่เป็นประโยชน์ (Useful Content)

เนื้อหาถือเป็นสิ่งสำคัญที่สุดในเว็บไซต์ ดังนั้นในเว็บไซต์ควรเตรียมเนื้อหาและข้อมูลที่ผู้ใช้ต้องการให้ถูกต้องและสมบูรณ์ โดยมีการปรับปรุงและเพิ่มเติมให้ทันต่อเหตุการณ์อยู่เสมอ เนื้อหาที่สำคัญที่สุดคือเนื้อหาที่สร้างขึ้นเองโดยทีมงานของผู้ออกแบบและไม่ซ้ำกับเว็บไซต์อื่น ซึ่งเมื่อผู้ใช้รู้ถึงแหล่งข้อมูลจริงๆ แล้วก็ไม่จำเป็นต้องกลับมาดูอีก

5.5 ระบบเนวิเกชันที่ใช้งานง่าย (Use-Frieniy Navigation)

ระบบเนวิเกชันเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากของเว็บไซต์ ผู้ออกแบบจึงต้องออกแบบให้ผู้ใช้เข้าใจได้ง่าย และใช้งานสะดวก โดยใช้กราฟิกที่สื่อความหมายกับคำอธิบายที่ชัดเจน รวมทั้งมีรูปแบบและลำดับของรายการที่สม่ำเสมอ เช่าวางไว้ในตำแหน่งเดียวกันของทุกๆ หน้า นอกจากนี้ถ้าผู้ออกแบบใช้เนวิเกชันแบบกราฟิกในส่วนบนของหน้าแล้ว อาจเพิ่มเนวิเกชันที่เป็นตัวอักษรไว้ที่ตอนท้ายของหน้า เพื่อช่วยอำนวยความสะดวกให้กับผู้ที่สั่งให้บราวเซอร์ไม่แสดงรูปภาพฟีก (ยกเลิกออพชั่น show picture) เพื่อความรวดเร็วในการเรียกดู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.6 มีลักษณะที่น่าสนใจ (Visual Appeal)

เป็นเรื่องยากที่จะตัดสินว่าลักษณะหน้าตาของเว็บไซต์แห่งใดแห่งหนึ่งน่าสนใจหรือไม่ เพราะเกี่ยวข้องกับความชอบของแต่ละบุคคล อย่างไรก็ตามก็ดีหน้าตาของเว็บไซต์จะมีความสัมพันธ์กับคุณภาพขององค์ประกอบต่างๆ เช่น คุณภาพของกราฟิกที่จะต้องสมบูรณ์ ไม่มีร่องรอยของความเสียหายเป็นจุดด่าง หรือมีขอบเป็นขั้นบันไดให้เห็น การใช้ชนิดของตัวอักษรที่อ่านง่าย สบายตา และการใช้โทนสีที่เข้ากันอย่างสวยงาม เป็นต้น

5.7 การใช้งานอย่างไม่จำกัด (Compatibility)

ผู้ออกแบบควรออกแบบเว็บไซต์ให้ผู้ใช้ส่วนใหญ่เข้าถึงได้มากที่สุด โดยไม่มีการบังคับให้ผู้ใช้ต้องติดตั้งโปรแกรมใดๆ เพิ่มเติม หรือต้องเลือกใช้เบราว์เซอร์ชนิดใดชนิดหนึ่งจึงจะสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ สามารถแสดงผลได้ในทุกระบบปฏิบัติการและที่ความละเอียดหน้าจอต่างๆ กันอย่างไม่มีปัญหา สิ่งเหล่านี้จะยิ่งมีความสำคัญมากขึ้น สำหรับที่มีผู้ใช้บริการเป็นจำนวนมาก หรือมีกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย

5.8 คุณภาพในการออกแบบ (Design Stability)

ถ้าผู้ออกแบบอยากให้ผู้ใช้รู้สึกว่าคุณมีคุณภาพ ถูกต้อง และเชื่อถือได้ ก็ควรให้ความสำคัญกับการออกแบบเว็บไซต์อย่างมาก เช่นเดียวกับสื่อประเภทอื่นๆ ที่ต้องออกแบบและเรียบเรียงเนื้อหาอย่างรอบคอบ เว็บไซต์ที่ทำขึ้นอย่างลวกๆ ไม่มีมาตรฐานการออกแบบและการจัดระบบข้อมูลนั้น เมื่อมีข้อมูลเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ก็จะเกิดปัญหาและไม่สามารถสร้างความน่าเชื่อถือจากผู้ใช้ได้

5.9 ระบบการใช้งานที่ถูกต้อง (Functional Stability)

ระบบการทำงานต่างๆ ในเว็บไซต์จะต้องมีความแน่นอนและทำหน้าที่ได้อย่างถูกต้อง ตัวอย่างเช่น ถ้าผู้เบบมีแบบฟอร์มสำหรับให้ผู้ใช้กรอกข้อมูล ก็ต้องแน่ใจว่าฟอร์มนั้นสามารถใช้งานได้จริง หรืออย่างง่ายที่สุดก็คือ ลิงค์ต่างๆ ที่มีอยู่นั้นจะต้องเชื่อมโยงไปยังหน้าที่มีปรากฏอยู่จริง และถูกต้องด้วย ความรับผิดชอบของผู้ออกแบบคือการทำให้ระบบเหล่านั้นใช้งานได้ตั้งแต่แรกและยังต้องคอยตรวจเช็คเสมอ เพื่อให้แน่ใจว่าสิ่งเหล่านั้นยังทำงานได้ดี โดยเฉพาะลิงค์ที่เชื่อมโยงไปยังเว็บอื่น ซึ่งอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลาโดยที่ผู้ออกแบบไม่รู้เรื่อง

6. ความผิดพลาดในการออกแบบเว็บไซต์ 10 อันดับแรก

ก่อนที่จะลงมือสร้างเว็บไซต์ขึ้นมา ลองมาเรียนรู้ความผิดพลาดที่มักจะเกิดขึ้นในการออกแบบเว็บไซต์ทั่วไป เพื่อเป็นแนวทางในการหลีกเลี่ยงไม่ให้เกิดความผิดพลาดเหล่านี้ซ้ำอีก

6.1 ใช้โครงสร้างหน้าเว็บไซต์เป็นเฟรม

การใช้ระบบเฟรมในเว็บไซต์สร้างความสับสนให้กับผู้ใช้อย่างมาก ทำให้ผู้ใช้ไม่สามารถทำ bookmark หน้าเว็บเพจที่น่าสนใจจะกลับเข้ามาอีกได้, การแสดงชื่อไฟล์ของ URL ไม่ถูกต้อง, การสั่งพิมพ์ให้ผลลัพธ์ไม่แน่นอน นอกจากนี้ยังทำให้ผู้ใช้ไม่สามารถคาดการณ์ได้ว่า จะเกิดความเปลี่ยนแปลงที่เฟรมไหน หลังจากคลิกที่ลิงค์แล้ว

6.2 ใช้เทคโนโลยีขั้นสูงโดยไม่จำเป็น

ผู้ออกแบบไม่จำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีขั้นสูงเพื่อแสดงฝีมือหรือดึงดูดความน่าสนใจจากผู้ใช้ เพราะจะได้เฉพาะกับกลุ่มผู้ใช้ที่มีประสบการณ์สูงเท่านั้น เนื่องจากผู้ส่วนใหญ่ให้ความสนใจกับเนื้อหาและการใช้งานที่มากกว่า และไม่มีความพร้อมที่จะใช้เทคโนโลยีขั้นสูงที่เพิ่งออกมาล่าสุด เช่น ถ้าข้อมูลของผู้ออกแบบไม่จำเป็นต้องแสดงผลในรูปแบบ 3 มิติ ผู้ออกแบบก็ไม่ควรใช้ระบบ VRML (Virtual Reality Modeling Language) ให้อยู่ยากโดยเปล่าประโยชน์

6.3 ใช้ตัวหนังสือหรือภาพเคลื่อนไหวตลอดเวลา

ในหน้าเว็บของผู้ออกแบบไม่ควรมืองค์ประกอบที่เคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลาโดยไม่มีหยุด ไม่ว่าจะเป็น Scrolling text, BLINK text, Marquees เพราะสิ่งเหล่านี้จะสร้างความน่ารำคาญ และรบกวนสายตาผู้อ่าน

6.4 มีที่อยู่เว็บไซต์ที่ซับซ้อน (URL) ยากต่อการจดจำและพิมพ์

ที่อยู่เว็บไซต์ที่ซับซ้อนนั้นอาจจะอยู่ในรูปของชื่อที่มีความยาวมาก, สะกดลำบาก, การใช้ตัวอักษรพิมพ์เล็กผสมกับตัวพิมพ์ใหญ่ รวมถึงการใช้ตัวอักษรพิเศษ เช่น เส้นใต้ (_), ยัติภังค์ (-) และเครื่องหมาย tide (~) ที่มักจะทำให้สับสน นอกจากนี้ ที่อยู่เว็บไซต์ควรสื่อถึงโครงสร้างของข้อมูลภายในเว็บไซต์อีกด้วย โดยการกำหนดชื่อไดเรกทอรีและชื่อไฟล์ที่สื่อความหมายได้

6.5 ไม่มีการแสดงชื่อและที่อยู่ของเว็บไซต์ในหน้าเว็บเพจ

เนื่องจากผู้ใช้บางคนอาจจะเข้ามาสู่หน้าที่เป็นข้อมูลผ่านระบบค้นหาหรือ search engine โดยไม่ได้ผ่านหน้าโฮมเพจมาก่อน ทำให้ผู้ใช้ไม่สามารถรู้ได้ว่ากำลังอยู่ที่เว็บไหน และจะกลับเข้ามาได้อีกอย่างไร เพราะในหน้านั้นไม่มีชื่อหรือที่อยู่ของเว็บไซต์ให้เห็น

6.6 มีความยาวของหน้ามากเกินไป

เว็บไซต์จำนวนมากของไทยเรามักจะมีหน้าแรกที่ยาวมาก เพราะต้องการที่จะบรรจุข้อมูลไว้ในหน้าแรกให้ผู้ใช้มองเห็นมากที่สุด ซึ่งกลับจะทำให้ผู้ใช้เกิดความสับสนกับข้อมูลที่มีจำนวนมากเกินไปเหล่านั้น หน้าเว็บที่มีความยาวมากจะทำให้เสียเวลาในการดาวน์โหลดมาก และยังสร้างความเหนื่อยล้าในการอ่านให้จบหน้า แลบบางครั้งเกิดอาการตาลายมองหาสิ่งที่ต้องการไม่เจออีกแต่ในทางตรงกันข้ามการแบ่งหน้าย่อยๆ หลายชั้นเกินไปก็ทำให้เรียกดูได้ช้า โดยเฉพาะผู้ที่ใช้อินเตอร์เน็ตที่มีความเร็วต่ำ

6.7 ขาดระบบเนวิเกชันที่มีประสิทธิภาพ

อย่าคิดว่าผู้ใช้จะเข้าใจโครงสร้างเว็บไซต์ได้ดีเท่ากับผู้ออกแบบ ผู้ใช้จะไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการได้ถ้าปราศจากระบบเนวิเกชันที่ชัดเจน เมื่อผู้ใช้หาสิ่งที่ต้องการไม่พบเว็บไซตนั้นก็ไม่มีโอกาสที่จะประสบความสำเร็จได้ ดังนั้นในเว็บไซตหนึ่งอาจจำเป็นต้องใช้ระบบเนวิเกชันที่หลากหลายรูปแบบร่วมกัน เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับผู้ใช้มากที่สุด

6.8 ใช้สีของลิงค์ไม่เหมาะสม

โดยปกติแล้ว ลิงค์ที่นำไปสู่หน้าที่ยังไม่ได้เข้านั้นจะเป็นสีน้ำเงิน ส่วนลิงค์ที่ไปยังหน้าที่ได้เข้าไปแล้วนั้นจะเป็นสีม่วง การเปลี่ยนแปลงหรือสลับสีดังกล่าวอย่างไม่รอบคอบ จะทำให้ผู้ใช้ไม่แน่ใจว่าส่วนไหนเป็นลิงค์ และลิงค์ไหนที่คลิกเข้าไปแล้วบ้าง

6.9 ข้อมูลเก่าไม่มีการปรับปรุงให้ทันสมัย

เมื่อผู้ใช้พบว่าข้อมูลในเว็บไซตนั้นเก่าหรือไม่ทันต่อสถานการณ์ปัจจุบัน ก็จะทำให้เกิดความไม่เชื่อถือและไม่อยากกลับมาใช้อีก ดังนั้นหลังจากสร้างเว็บไซตขึ้นแล้ว ผู้ออกแบบจะต้องคอยดูแลปรับปรุงเนื้อหาให้สมัยอยู่เสมอ ส่วนข้อมูลเก่าที่ไม่จำเป็นแล้วอาจจัดเก็บรวมไว้ในที่เฉพาะสำหรับผู้ที่สนใจหรือลบออกไปตามความเหมาะสม

6.10 เว็บไซต์แสดงผลช้า

กราฟฟิกและไฟล์ขนาดใหญ่จะมีผลทำให้เว็บเพจนั้นต้องใช้เวลาในการดาวน์โหลดมาก ซึ่งถ้าใช้เวลานานกว่า 15 วินาทีขึ้นไปอาจทำให้ผู้ใช้ขาดความสนใจได้ เนื่องจากผู้ใช้มีความอดทนรอการแสดงผลของเว็บได้จำกัด

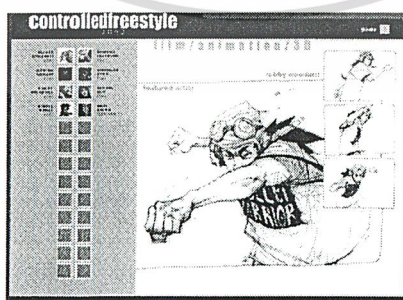
7. แนวคิดในการออกแบบ

7.1 เรียนรู้จากเว็บไซต์ต่างๆ

วิธีหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้ออกแบบมีไอเดียในการออกแบบหน้าเว็บของผู้ออกแบบก็คือ การสำรวจรูปแบบและเทคนิคจากเว็บไซต์ต่างๆ ทั้งที่ผู้ออกแบบชอบและไม่ชอบ ซึ่งอาจจะเป็นเว็บของกลุ่มแข่ง เว็บที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน หรืออาจเป็นเว็บไซต์อื่นๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกันเลยก็ได้ โดยพยายามสังเกตทั้งลักษณะที่ดีที่ควรนำมาประยุกต์ใช้ และลักษณะที่ไม่เหมาะสมเพื่อหลีกเลี่ยงไม่ให้เกิดขึ้นในเว็บของผู้ออกแบบ วิธีนี้นอกจากจะได้พบเห็นรูปแบบของเว็บที่น่าสนใจแล้ว ผู้ออกแบบยังสามารถเรียนรู้เทคนิคการสร้างเว็บนั้นด้วยคำสั่ง “View Source” ในเมนูของบราวเซอร์เพื่อแสดงโค้ดภาษา HTML ให้ผู้ออกแบบศึกษาอีกด้วย

7.2 ประยุกต์รูปแบบจากสื่อสิ่งพิมพ์

กรณีนี้จะใช้ได้เมื่อผู้ออกแบบกำลังจะออกแบบเว็บไซต์ของหน่วยงานที่มีสิ่งพิมพ์ของตัวเอง ซึ่งอาจจะเป็นแผ่นพับ, โปสเตอร์, หนังสือ หรือหัวข้อจดหมาย ผู้ออกแบบสามารถนำรูปแบบเหล่านั้นมาประยุกต์ใช้ในหน้าเว็บเพจได้ เช่น ลักษณะของโทนสี กราฟฟิก หรือตัวอักษร ซึ่งจะเป็นการแสดงเอกลักษณ์ของหน่วยงานโดยใช้รูปแบบที่คล้ายคลึงกันในเรื่องหลายๆ ประเภท



ภาพที่ 9 ตัวอย่างหน้าเว็บไซต์ที่ประยุกต์จากสิ่งพิมพ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.3 ใช้แบบจำลองเปรียบเทียบ (Metaphor)

แนวคิดในการออกแบบหน้าเว็บที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งคือ การใช้แบบจำลองเปรียบเทียบหรืออุปมา พูดย่างๆ ก็คือใช้สิ่งที่คุ้นเคยในการอธิบายถึงสิ่งที่ไม่คุ้นเคยนั่นเอง ในขั้นตอนนี้เราจะจำลองลักษณะที่มองเห็น (Visual metaphor) มาใช้ โดยผู้ออกแบบสามารถเลือกแบบจำลองมาใช้ในเว็บได้จากสิ่งต่างๆ รอบตัวเราไม่ว่าจะเป็นรูปภาพจากสิ่งพิมพ์ ลักษณะหน้าตาของอุปกรณ์ หรือแม้กระทั่งรูปแบบของร้านขายของ สิ่งสำคัญคือรูปแบบที่เลือกมาใช้นั้นต้องมีลักษณะที่คนส่วนใหญ่คุ้นเคย เข้าใจได้ง่าย ช่วยสนับสนุนแนวคิดและส่งเสริมกระบวนการสื่อสารของเว็บไซต์ เช่น ถ้าผู้ออกแบบต้องการแบบจำลองเกี่ยวกับระบบข้อมูลก็อาจจะนึกถึงลักษณะของหนังสือหรือห้องสมุด แทนที่จะเป็นรถยนต์หรือดอกไม้ที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกันเลย

8. รูปแบบโครงสร้างของหน้าเว็บไซต์

โครงสร้างของหน้าเว็บไซต์ที่เราเห็นกันอยู่ทั่วไปนั้นมีหลากหลายรูปแบบ และยากที่จะจัดเป็นกลุ่มได้ชัดเจน ในที่นี้จะแบ่ง โครงสร้างหน้าเว็บที่เรามักจะพบอยู่บ่อยๆ ออกเป็น 4 รูปแบบ ซึ่งมีรายละเอียดและตัวอย่างดังต่อไปนี้

8.1 โครงสร้างหน้าเว็บในแนวตั้ง

โครงสร้างหน้าเว็บในแนวตั้งนี้ถือเป็นรูปแบบพื้นฐานที่ได้รับความนิยมมากที่สุด เพราะเป็นรูปแบบที่ง่ายในการพัฒนาและมีข้อจำกัดน้อยที่สุดเมื่อเทียบกับรูปแบบอื่น ไม่ว่าผู้ออกแบบจะมีเนื้อหามากหรือน้อย มีระบบเนวิเกชันอยู่ด้านบนหรือด้านข้าง ต่างก็ใช้รูปแบบแนวตั้งได้ทั้งสิ้น เมื่อใดที่หน้าเว็บมีความยาวมากกว่าพื้นที่หน้าจอ บราวเซอร์ก็จะแสดงสโครลบาร์ขึ้นที่ขอบด้านขวาของหน้าต่างบราวเซอร์ สโครลบาร์ในแนวตั้งที่เกิดขึ้นนี้เป็นสิ่งที่ผู้ใช้ส่วนใหญ่เข้าใจและใช้งานได้โดยไม่มีปัญหา

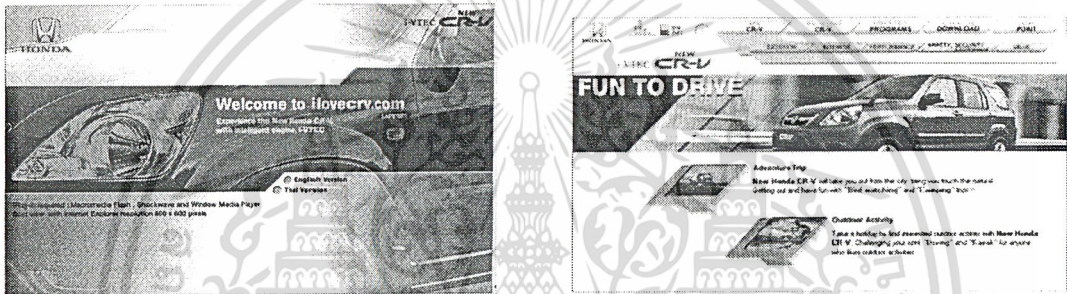


ภาพที่ 10 ตัวอย่าง โครงสร้างหน้าเว็บ ไซต์ในแนวตั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8.2 โครงสร้างหน้าเว็บในแนวนอน

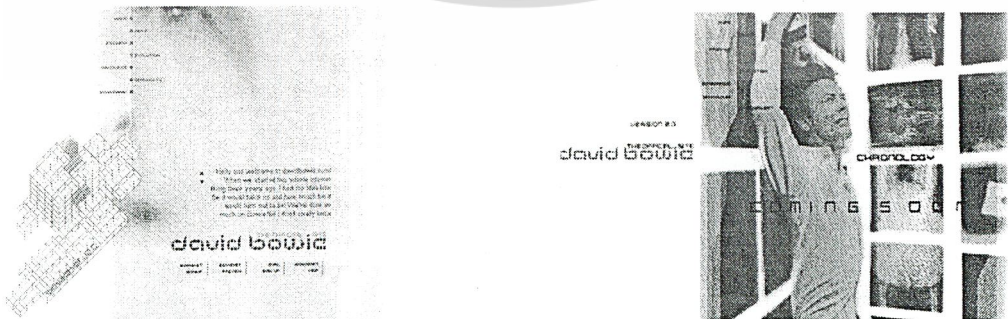
โครงสร้างหน้าเว็บในแนวนอนต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์และความพยายามมากกว่าปกติ ผู้ออกแบบมีข้อจำกัดและสิ่งที่จะต้องระวังค่อนข้างมาก เพราะเป็นการใช้ประโยชน์ของพื้นที่ในแนวนอนอย่างเต็มที่ ปัญหาอย่างแรกที่จะพบคือความกว้างของหน้าจอที่ไม่แน่นอนเนื่องจากความละเอียดของมอนิเตอร์ที่ต่างกัน ถ้าข้อมูลของผู้ออกแบบเป็นตัวอักษรทั้งหมดและมีความกว้างของบรรทัดเต็มหน้าจอ ก็จะสร้างความลำบากต่อผู้อ่านที่จะต้องสายตาระยะไปมา และถ้าในหน้านั้นมีข้อมูลจำนวนมาก ผู้ออกแบบก็ไม่ควรทำให้ผู้ใช้ต้องเลื่อนหน้าจอ (scroll) ไปทางด้านข้างเพื่อดูข้อมูลส่วนที่เหลือ เพราะเป็นสิ่งที่ผู้ใช้ไม่คุ้นเคยและยังไม่สะดวกต่อการใช้งานอีกด้วย



ภาพที่ 11,12 ตัวอย่าง โครงสร้างหน้าเว็บ ไซด์ในแนวนอน

8.3 โครงสร้างหน้าเว็บที่พอดีกับหน้าจอ

โครงสร้างรูปแบบนี้ใช้พื้นที่หน้าจอน้อยกว่าเว็บทั่วไปและมักจะจัดอยู่ตรงกึ่งกลางของหน้า เหมาะที่จะใช้ในการนำเสนอข้อมูลที่มีปริมาณไม่มากนัก ข้อดีของรูปแบบนี้คือการนำเสนอที่ไม่ซับซ้อนและสะดวกต่อการใช้งาน

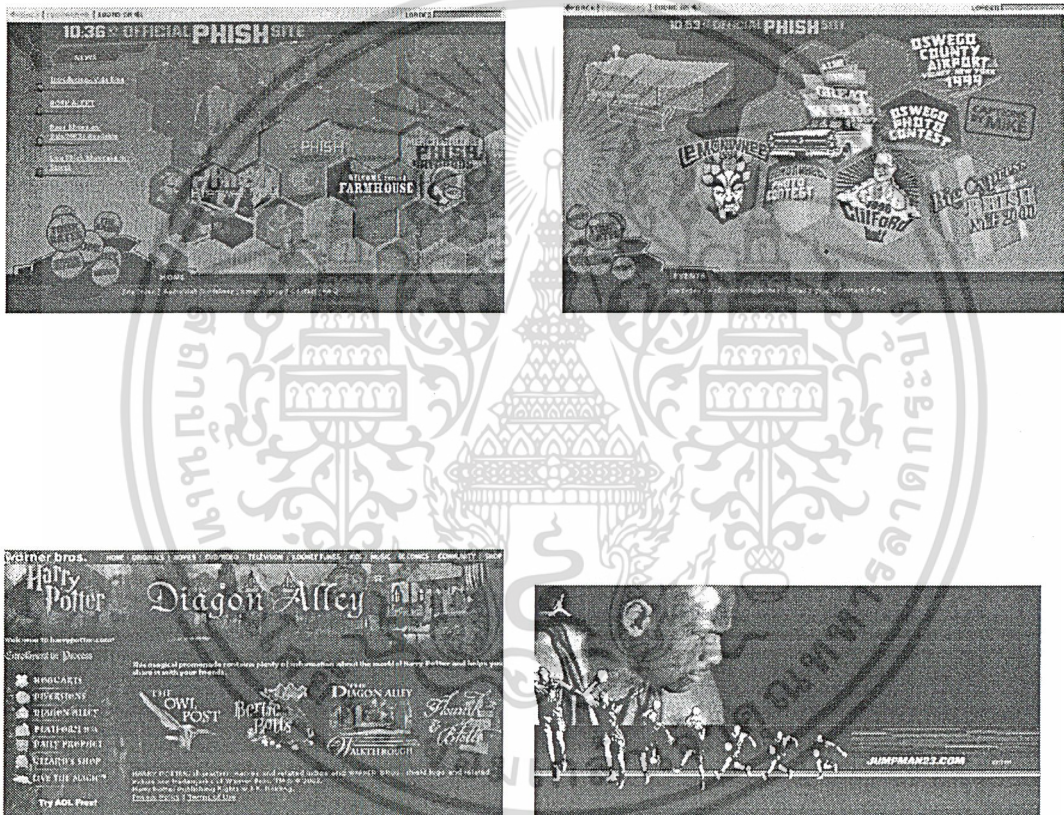


ภาพที่ 13,14 ตัวอย่าง โครงสร้างหน้าเว็บ ไซด์ที่พอดีกับหน้าจอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8.4 โครงสร้างหน้าเว็บแบบสร้างสรรค์

รูปแบบสร้างสรรค์นี้อยู่นอกเหนือกฎเกณฑ์ใดๆ มักมีรูปแบบและการจัดวางองค์ประกอบ เฉพาะตัวที่ออกแบบคาดไม่ถึง ซึ่งเป็นที่นิยมในเว็บไซต์ของศิลปิน, นักออกแบบ, บริษัทโฆษณา หรือที่ทำงานเกี่ยวกับความคิดออกแบบสร้างสรรค์ เพราะสามารถใช้เว็บไซต์ของตัวเองเป็นสื่อในการแสดงถึงฝีมือและความสามารถในการออกแบบอย่างสร้างสรรค์ได้เต็มที่



ภาพที่ 15-18 ตัวอย่าง โครงสร้างหน้าเว็บไซต์แบบสร้างสรรค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

แนวคิดและการพัฒนาแบบร่าง

1. แนวทางในการออกแบบ

แนวทางที่ 1 CINEMA

เนื่องจากผู้ออกแบบมีความต้องการที่จะหาแนวทางที่แปลกใหม่ ในการนำเสนอผลงาน โดยใช้ Theme “WAR” โดยผู้ออกแบบได้เลือกแนวทางการนำเสนอเรื่องราวของเว็บไซต์แบบ ภาพยนตร์บันเทิงเป็นการใช้ การลำดับภาพและเหตุการณ์คล้ายภาพยนตร์เป็นลักษณะเด่นในการดำเนินเรื่อง โดยการสร้างโครงเรื่องสั้นๆขึ้นมา โดยจำลองฉากในสมรรถภูมิสู้รบที่ใช้ยุทธโศปกรรมทางทหารไม่ว่าจะเป็น เครื่องบิน รถถัง

แนวทางที่ 2 TOY SHOP

เป็นการนำเสนอในรูปแบบการจัดหน้าร้านขายของเด็กเล่นมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ รูปแบบจะเป็นเคาน์เตอร์ขายของ มีพนักงานขายสินค้าและคอยแนะนำสินค้าพลาสติกโมเดลต่างๆ ที่มีการโต้ตอบกันได้ เราสามารถเข้าไปติดต่อซื้อขายสินค้าหรือแลกเปลี่ยนข่าวสารได้

แนวทางที่ 3 OPERATION

เป็นการจำลองสถานการณ์ให้เราเป็นทหารในหน่วยจู่โจมพิเศษของกองทัพ ที่ได้รับมอบหมายภารกิจต่างๆ ในการปฏิบัติการจากหน่วยเหนือ (กองทัพ) ซึ่งเราจะต้องเลือกยุทธวิธีปฏิบัติการในการเข้าจู่โจมข้าศึก ในส่วนนี้ผู้ออกแบบได้ตั้งชื่อหัวข้อให้สอดคล้องกับแนวคิด “Operation” คือภารกิจต่างๆจะเป็นการลี้ภัยเข้าไปยังหน้าอื่นๆของเว็บไซต์ โดยมีให้เลือก 2-3 สถานการณ์

- 1.อเมริกา vs ญี่ปุ่น
- 2.เยอรมัน vs รัสเซีย
- 3.แทรกซึมหาข่าว (หน่วยข่าวกรอง) คอลัมน์ : ข่าว (news)
- 4.สื่อสาร (ขอความช่วยเหลือ) คอลัมน์ : contact

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กล่าวโดยสรุปแล้ว แนวทางการออกแบบที่เลือกใช้ได้มีการนำเอาบางส่วนจากทั้ง 3 แนวทางมาผสมใช้ร่วมกัน ซึ่งเป็นแนวทางที่ผู้ออกแบบเลือกใช้

2. การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการรวบรวมข้อมูลที่ได้มาในบทที่ 1 และบทที่ 2 แล้ว สามารถแบ่งข้อมูลเนื้อหาที่ต้องการจะนำเสนอ ประกอบด้วย

2.1 Intro movie

เป็นการนำเสนอเรื่องราวใน Theme “war” เปิดฉากด้วยการต่อสู้ที่ดุเดือด เพื่อการสร้างภาพลักษณ์ให้จดจำได้

2.2 Index

เป็นส่วนที่ให้ผู้ชมได้เลือกที่จะเข้าชมหน้าต่างๆ ของเว็บไซต์ โดยยังคงออกแบบให้อยู่ใน Theme “war”

2.3 News

เป็นส่วนที่ให้ข้อมูลข่าวสาร ในแวดวงโมเดล นิทรรศการต่างๆ ฯลฯ

2.4 Model

ในส่วนเนื้อหา มีการสร้างความน่าสนใจและดูจริงจังให้กับเว็บไซต์มากกว่า ที่จะเน้นพื้นที่ที่ต้องการแสดงขายแต่สินค้า โมเดลเท่านั้น โดยจะมีการจำลองสถานการณ์ให้เราเป็นทหารในหน่วยจู่โจมพิเศษของกองทัพ ที่จะได้รับมอบหมายภารกิจต่างๆ ในการปฏิบัติการทำลายล้างข้าศึก โดยที่เราเป็นฝ่ายเลือกในการปฏิบัติการ โดยมี 3 หมวดให้เลือก

- 1.AIRPLANE : เครื่องบินรบ
- 2.TANK : รถถัง
- 3.FIGURE : ทหาร(บุคคลจำลอง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5 Contact

ส่วนที่ติดต่อ E-mail, fax ฯลฯ

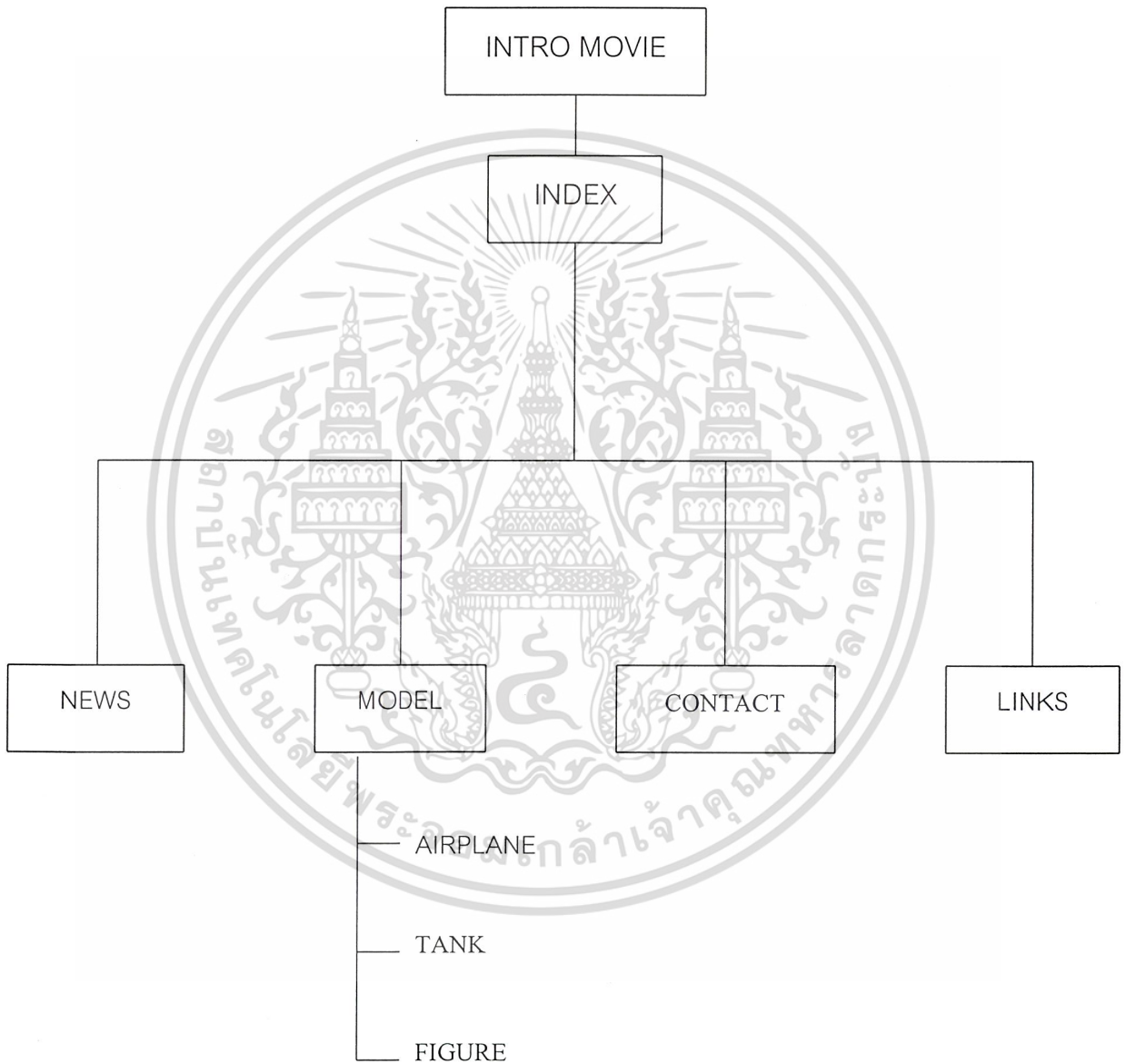
2.6 Links

เป็นหน้าเปิดไปยังเว็บไซต์อื่นๆ ที่น่าสนใจ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. แผนผังโครงสร้างเว็บไซต์ (site map)



ภาพที่ 19 แผนผังโครงสร้างเว็บไซต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 Intro movie

เป็นส่วนที่ต้องการสร้างภาพลักษณ์ให้กับเว็บไซต์ โดยสร้างโครงเรื่องสั้นๆ ขึ้นมาโดยจำลองจากในสมรภูมิ



ภาพที่ 23 แบบร่าง Intro Movie Story Board

จากแบบร่าง พบปัญหาคือภาพโมเดลที่จะนำมาใช้ตามBoard นั้นหาไม่ได้ เนื่องจากภาพโมเดลส่วนใหญ่ได้มาจากหนังสือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ผลงาน

1. Logo

บทสรุปของโลโก้ที่ใช้ในงาน หลังจากที่ได้ทดลองมาหลายแนวทาง ถูกตัดทอนจนเหลือแค่ตัวอักษรที่นำมาเล่นเป็นตัวหนาเพื่อสื่อถึงความแข็งแกร่งของเหล่าทหาร



ภาพที่ 25 แบบโลโก้จริง

จากแบบที่ลงตัว จึงนำโลโก้มาประยุกต์ใช้เป็น Icon หลักในเว็บไซต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. Intro Movie

เปิดฉากด้วยภาพการสู้รบของสงครามโมเดล ในยุคสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่ใช้เทคนิคสร้างภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรม Flash (เป็นการดำเนินเรื่องแบบภาพยนตร์) ความยาวประมาณ 15 วินาที



ภาพที่ 26 แบบจริงของ Intro Movie

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. Index

เป็นหน้าที่ต่อเนื่องมาจากส่วน Intro Movie แล้วกลายมาเป็นหน้า Index เพื่อเปิดไปยังคอลัมน์ต่างๆ

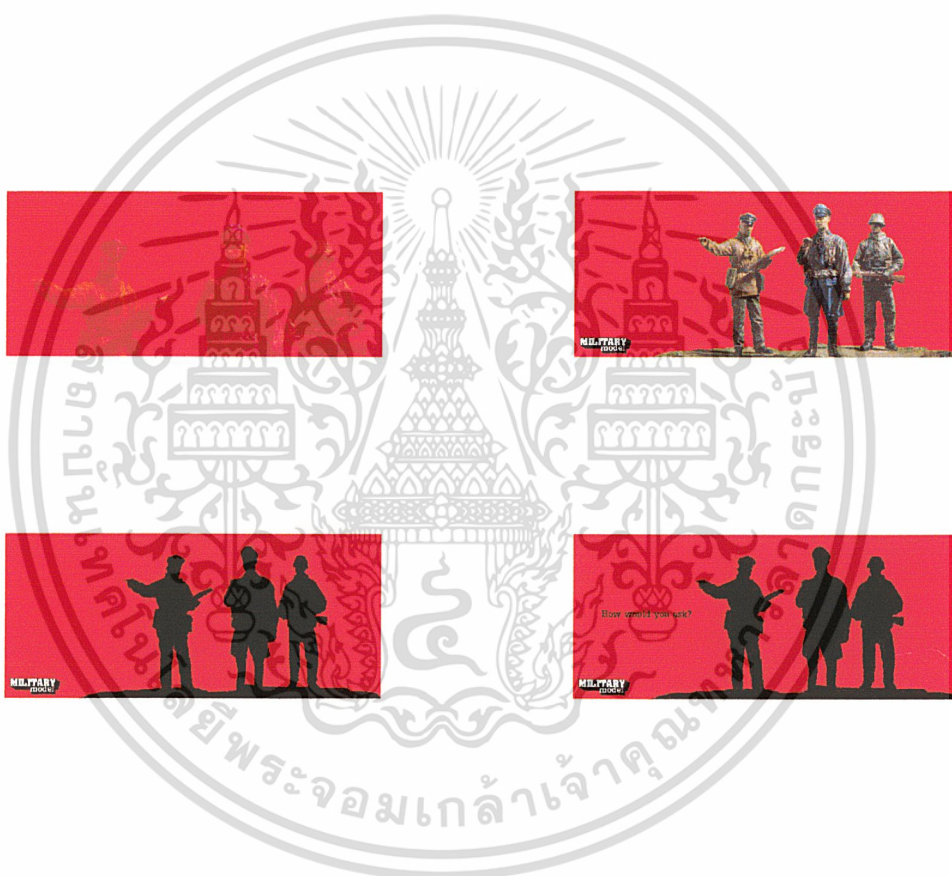


ภาพที่ 27 แบบจริงของหน้า Index

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. News

เป็นหน้าที่แจ้งข่าวสารในแวดวงโมเดล ว่ามีอะไรใหญ่เกิดขึ้นบ้าง โดยที่ผู้ใช้จะต้องเอามา
โร โอเวอร์ที่ตัวทหาร แล้วจะเกิดกรอบข้อความขึ้นมา



ภาพที่ 28 แบบจริงของหน้า News

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. Model

เป็นหน้าที่จะเชื่อมต่อไปยังหน้าโมเดลต่างๆ โดยที่เครื่องบินจะทิ้งระเบิดลงแล้วกลายเป็น Icon เพื่อเปิดไปยังหน้าโมเดลเครื่องบิน, รถถัง, บุคคลจำลอง



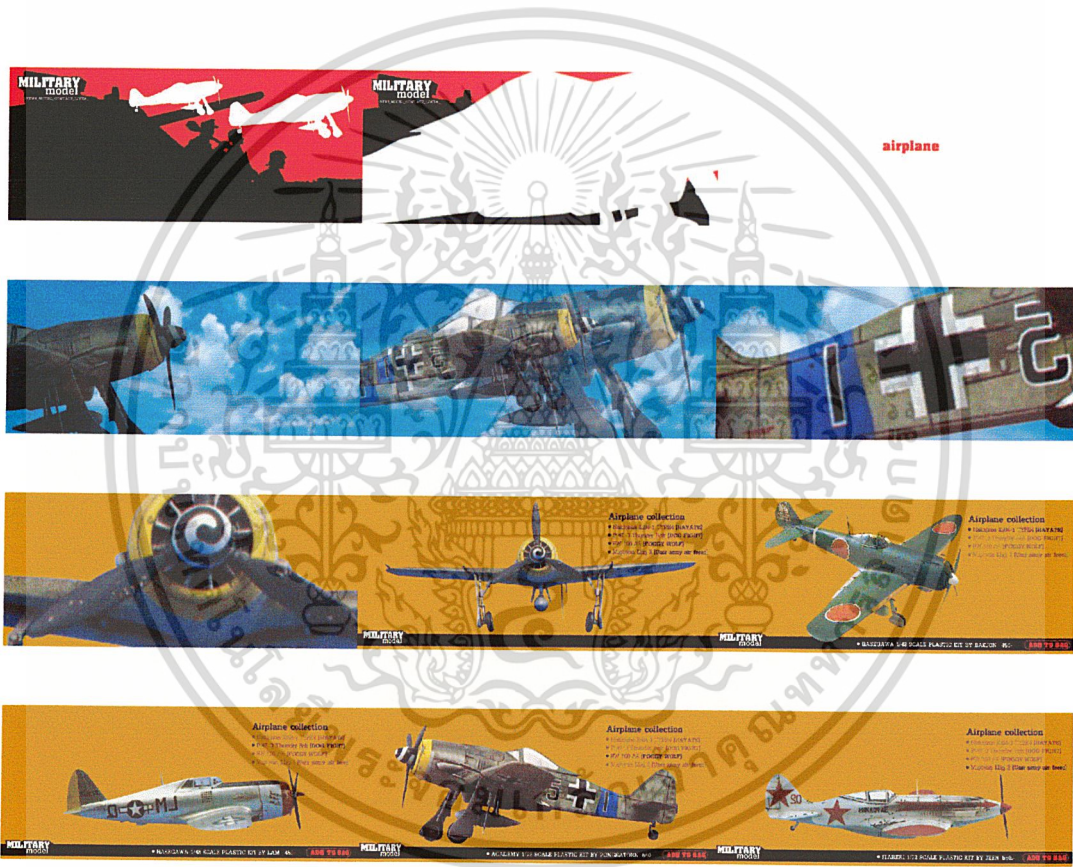
ภาพที่ 29 แบบจริงของหน้า Model

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. Airplane

เนื้อเรื่องยังคงต่อเนื่องกันจาก Intro Movie และหน้า Model โดยที่การจะเข้ามาสู่หน้า Airplane นั้นจะเข้ามาได้ 2 ทาง

1. เข้ามาจากหน้า Model โดยคลิกที่ Icon Airplane
2. เข้าจากหน้า Index โดยคลิกที่รูปเครื่องบิน



ภาพที่ 30 แบบจริงของหน้า Airplane

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. Tank

เนื้อเรื่องยังคงต่อเนื่องกันจาก Intro Movie และหน้า Model โดยที่การจะเข้ามาสู่หน้า Tank นั้นจะเข้ามาได้ 2 ทาง

1. เข้ามาจากหน้า Model โดยคลิกที่ Icon Tank
2. เข้าจากหน้า Index โดยคลิกที่รูปปรอดัง



ภาพที่ 31 แบบจริงของหน้า Tank

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8. Figure

เนื้อเรื่องยังคงต่อเนื่องกันจาก Intro Movie และหน้า Model โดยที่การจะเข้ามาสู่หน้า Figure นั้นจะเข้ามาได้ 2 ทาง

1. เข้ามาจากหน้า Model โดยคลิกที่ Icon Figure
2. เข้าจากหน้า Index โดยคลิกที่รูปทหาร



ภาพที่ 32 แบบจริงของหน้า Figure

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9. Contact



ภาพที่ 33 แบบจริงของหน้า Contact

10. Links



ภาพที่ 34 แบบจริงของหน้า Links

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

จากผลงานที่ได้ทำมาทั้งหมดแล้ว โดยสื่อที่เลือกใช้นั้นสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ดีที่สุด อีกทั้งยังประหยัดในเรื่องของต้นทุนการผลิตหากนำมาเทียบกับสื่อพวกแมกกาซีน ในระหว่างการทำงานนั้นได้เรียนรู้ถึงปัญหาต่างๆ และวิธีแก้ปัญหา เริ่มจากการหาข้อมูล รวบรวมภาพถ่าย โมเดลที่จะนำมาใช้ เพื่อนำมาสร้างเว็บไซต์ ได้เรียนรู้ถึงปัญหาในการทำงานกับโปรแกรม flash ชนิดที่เรียกว่าทำไปศึกษาไปด้วยกัน

จากประสบการณ์ในการทำงานครั้งนี้ ทำให้ผู้เขียนคิดว่า ผู้ที่สนใจและคิดที่จะทำงานเกี่ยวกับการออกแบบเว็บไซต์ก็ควรที่จะศึกษา และทดลองใช้โปรแกรมที่เกี่ยวกับเว็บไซต์ให้ดีเสียก่อนที่จะทำงานจริง เพื่อความสะดวกรวดเร็วในการทำงาน หากมีปัญหาประการใดจะได้แก้ไขได้ทัน่วงที่

บรรณานุกรม

- ยุทธชัย รุจิรวิมล.FLASH 5 Workshop. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ ชัคเชส มีเดีย จำกัด, 2544
- ธวัชชัย ศรีสุเทพ.เจาะไซต์ลับ ฝ่าเว็บดั่ง. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ โปรวิชัน จำกัด, 2545
- ชาติพล นภาวารี.เติมลูกเล่นให้เว็บเพจ เล่ม 1. กรุงเทพมหานคร : ซีเอ็ดยูเคชั่น, 2544
- สุนีย์ เตชะวัฒนสมบูรณ์.รวมสุดยอดเว็บไซต์บันเทิง : สำนักพิมพ์ ชัคเชส มีเดีย จำกัด, 2544
- The Modeller Club.** กรุงเทพมหานคร : บริษัท ทริปเปิ้ลพี เวิร์คช็อป จำกัด, 2542
- Hobby Model .**กรุงเทพมหานคร : Animate Print &Design CO.,LTD, 2541
- Macromedia Flash MX ฉบับเทคนิครวมสุดยอดการสร้างเว็บไซต์.** กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ Projectorbox , 2545
- Mary Jo Fahey.**Web Publisher’s Design Guide.** กรุงเทพมหานคร : ซีเอ็ดยูเคชั่น, 2542
- Robert James Maddox .**The United States and World War II.** Westivew Press, San Francisco, Oxford, 1999

ประวัติผู้เขียน

ณรงค์ฤทธิ์ สืบภักดี เกิดวันที่ 20 สิงหาคม 2523 ศึกษาจบชั้นมัธยมต้นจากโรงเรียนวินิตศึกษา ศึกษาจบชั้นมัธยมปลายจากโรงเรียนพิบูลวิทยาลัย และเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาที่สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชานิเทศศิลป์ สาขานิเทศศิลป์ ในปีการศึกษา 2542-2545 เป็นระยะเวลา 4 ปี



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้