

มัลติมีเดียเว็บไซต์ชีวประวัติและผลงานของบรูซ ลี
MUTIMEDIE WEBSITE DESIGN FOR BRUCE LEE'S BIOGRAPHY



นายจุมพฏ สัติรนนท์
Mr.JUMPOT SATIRANUNT

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิตศศิลป์ ภาควิชานิตศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2547

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

มัลติมีเดียเว็บไซต์ชีวประวัติและผลงานของบรูซ ลี

MULTIMEDIA WEBSITE DESIGN FOR BRUCE LEE'S BIOGRAPHY



นายจุมพฏ สัติรนนท์

Mr.JUMPOT SATIRANUNT

ภาควิชาศิลปะศึกษา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะศึกษา

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ ให้อาจารย์ นีรวรรณ สมบูรณ์บุรณะ วันที่ 22 สิงหาคม 2548
(อาจารย์ นีรวรรณ สมบูรณ์บุรณะ)

หัวหน้าภาควิชา Prof. Dr. R. Kham วันที่ 12 เม.ย. 48
(อาจารย์วีศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	มัลติมีเดียเว็บไซต์ชีวประวัติและผลงานของบรูซ ลี MUTIMEDIE WEBSITE DESIGN FOR BRUCE LEE'S BIOGRAPHY
ชื่อ	นาย จุมพฏ สติรนนท์
รหัสนักศึกษา	44020179
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2547
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์นิรวรรณ สมบูรณ์บุรณะ

บทคัดย่อ

ด้วยสไตส์การต่อสู้ที่ดูต้นและสมจริง บวกกับบุคลิกที่ไม่มีใครเหมือน ทำให้ซูเปอร์สตาร์แห่งภาพยนตร์บู๊อย่างบรูซ ลี ยังคงอยู่ในใจของผู้ชมเสมอมา แต่ถึงแม้ว่าเขาจะเสียชีวิตไปแล้ว 30 กว่าปี แต่ผลงานของเขาก็ยังเป็นต้นแบบให้กับภาพยนตร์บู๊เรื่อยมา ซึ่งเว็บไซต์นี้ต้องการที่จะนำเสนอภาพลักษณ์ของบรูซ ลี ให้เป็นที่รู้จักอีกครั้ง อีกทั้งให้คนรุ่นใหม่ที่กำลังหลงใหลในภาพยนตร์แอ็คชั่นได้รู้จักกับคาราเก็งฟูผู้โด่งดังคนนี้ ซึ่งแนวคิดของเว็บไซต์คือต้องการนำเสนอความมัน ผ่านทางมัลติมีเดียภาพเคลื่อนไหว ให้ตัวบรูซ ลี สามารถแสดงแอ็คชั่นจากท่าทางการต่อสู้ เพื่อเป็นการเสริมลูกเล่นให้ดูน่าสนใจ ซึ่งในส่วนนี้อาศัยการใช้ภาพนิ่งหลายๆ ภาพมาเรียงเฟรมให้ต่อเนื่องกันไป แบบ Frame by Frame ในโปรแกรม Macromedia Flash MX ซึ่งทำให้การเคลื่อนไหวดูสมจริงและเกิดความสนุกสนาน แต่ยังคงคำนึงถึงความเหมาะสมของเนื้อหาและการดีไซน์อื่นๆ

เว็บไซต์จึงเป็นช่องทางที่ดีในการนำเสนอ เพราะสามารถเอื้อผลต่อการออกแบบได้เป็นอย่างดี และยังสามารถแสดงผลข้อมูลได้อย่างน่าตื่นตาตื่นใจ ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่าศิลปนิพนธ์นี้ย่อมมีประโยชน์กับท่านผู้อ่านได้ไม่มากนัก

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพณิชย์ชั้นนี้ไม่อาจลบล้างได้หากไม่มีบุคคลต่างๆที่คอยให้คำปรึกษา ให้กำลังใจ และช่วยเหลือต่างๆ จนทำให้ศิลปินพณิชย์ของข้าพเจ้าสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ทุกๆท่านที่ให้คำปรึกษา และแนะนำแนวทางดีๆให้เสมอ

ขอบคุณคุณแม่ คุณพ่อที่ห่วงใยและให้กำลังใจตลอดมา

ขอบคุณเพื่อนๆ ในกลุ่มเดียวกันที่คอยช่วยเหลือในทุกๆ ด้าน

ขอบคุณเดี่ยว กอล์ฟ สำหรับข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการทำงาน

ขอบคุณอิท ที่อดหลับอดนอน คัดเพลงมาให้ข้าพเจ้าได้ใช้ประโยชน์

ขอบคุณเพื่อนๆ นักศึกษาภาควิชานิตศิลป์ทุกคนที่ไม่ทิ้งกันในยามตกทุกข์ได้ลำบาก

ขอบคุณ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่มอบโอกาสให้การศึกษาแก่ข้าพเจ้า และประสิทธิ์ประสาทความรู้ให้มาตลอด 4 ปี

และท้ายสุด ขอขอบคุณตัวข้าพเจ้าเองที่ทุ่มเททำงาน อดหลับอดนอน จนผลงานสำเร็จลงด้วยดี

คำนำ

ภาพยนตร์ที่นำเสนอเรื่องราวการต่อสู้ต่างๆที่ถูกสร้างขึ้นมาบนโลกในนี้นั้น ล้วนมีความน่าสนใจต่างกันไป อาทิ การใช้นักแสดงหลากเชื้อชาติ หรือการนำเสนอเนื้อหาที่คนดูสนใจ เป็นต้น แต่ที่เราเห็นได้ชัดที่สุดคือภาพยนตร์เกี่ยวกับศิลปะการต่อสู้ของจีน ซึ่งมีลีลาการต่อสู้ที่รวดเร็ว ว่องไว และสวยงาม ปฏิเสธไม่ได้ว่าผู้ที่มีส่วนทำให้หนังแนวกังฟูโด่งดังและเป็นที่ยอมรับไปทั่วโลกนั้น ชื่อแรกที่เรามักจะนึกถึงคือ บรูซ ลี เขาคือต้นแบบคาราเอ็คชั่น ซึ่งในสมัยนี้ยึดเป็นแบบอย่าง และยังไม่มีการสามารถมาแทนเขาได้

งานศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ได้นำเสนอประวัติอันน่าสนใจของบรูซ ลี โดยถ่ายทอดในรูปแบบของเว็บไซต์ ให้ผู้ที่สนใจสามารถศึกษาชีวประวัติและผลงานต่าง ๆ ของเขา ผู้ออกแบบได้ศึกษาหลักการสร้างเว็บไซต์และนำความรู้จากข้อมูลทั้งหมดมาถ่ายทอดลงในศิลปนิพนธ์นี้ หากมีข้อผิดพลาดประการใด ขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย

จุมพฏ สติรนนท์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
คำนำ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
โครงการออกแบบ	1
คำอธิบายโครงการ	1
วัตถุประสงค์	1
กลุ่มเป้าหมายของโครงการ	2
ขอบเขตของโครงการ	2
แนวทางบรรลุเป้าหมาย	2
บทที่ 2 อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ และมัลติมีเดีย	3
ความหมายของอินเทอร์เน็ต	3
เครื่องมือที่ใช้สื่อสารบนอินเทอร์เน็ต	4
ระบบเวิร์ลด์ไวด์เว็บ	4
ประโยชน์ที่ได้จากเว็บไซต์	5
นิยามของคำว่าเว็บไซต์และคำอื่นๆที่เกี่ยวข้อง	6
องค์ประกอบของเว็บไซต์ที่ดี	6
ระบบมัลติมีเดีย	9
ความหมายและลักษณะของมัลติมีเดีย	11
ความหมายของมัลติมีเดียสัมพันธ์	11
การสร้างงานมัลติมีเดียด้วยกราฟฟิกชนิดต่างๆ	11
ระบบมัลติมีเดียกับเว็บไซต์	12
โปรแกรม Macromedia Flash	12

บทที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูล	14
ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ	14
ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหา	18
บทที่ 4 ขั้นตอนการออกแบบ	24
การเขียนแผนผังเว็บไซต์ (Site map)	24
การออกแบบโลโก้	25
การออกแบบหน้าหลัก Mainpage	27
การออกแบบตรามังกร	28
การออกแบบลายกราฟฟิกอื่นๆ	29
บทที่ 5 ผลงานจริง	30
Intro	30
Mainpage	31
The Dragon Story	33
Movies Mania	35
Martial Art	37
Mysterious Death	38
The Dragon Gallery	39
Bruce Lee Links	41
บทสรุปและคำแนะนำ	42
บรรณานุกรม	43
ประวัติผู้เขียน	44

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
3.1 ตัวอย่างเว็บไซต์ที่มีอยู่ในปัจจุบัน	14
3.2 ตัวอย่างภาพประกอบจากสื่อต่างๆ	15
3.3 รูปแบบกราฟฟิกที่นำมาใช้ภายในเว็บไซต์	16
3.4 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง KillBill	16
3.5 ตัวอย่างภาพที่ Chapter จากวีซีดี	17
3.6 ภาพที่ได้รับการปรับแต่ง	17
4.1 แผนผังเว็บไซต์ Site map	24
4.2 แบบร่างโลโก้1	25
4.3 แบบร่างโลโก้2	26
4.4 โลโก้แบบสมมาตรเมื่อวางบนพื้นแดง	26
4.5 การออกแบบหน้าหลักในช่วงแรก	27
4.6 หน้าหลัก Mainpage แบบสมมาตร	27
4.7 แบบร่างตรามังกรในช่วงแรก	28
4.8 ตรามังกรแบบสมมาตร	29
4.9 ลายกราฟฟิกต่างๆ	29
5.1 แสดงช่วง Intro	30
5.2 หน้าหลักที่แสดงแบนเนอร์ของเว็บไซต์	31
5.3 แบนเนอร์ของเว็บไซต์	31
5.4 แสดงผลเมื่อคลิกปุ่ม Menu	32
5.5 หน้าหลักที่แสดง Menu ของเว็บไซต์	32
5.6 หน้า The Dragon Story	33
5.7 เมนูปุ่ม Chapter	33
5.8 แสดงรายละเอียดหน้าเพจต่างๆ ของเมนู The Dragon Story	34
5.9 หน้า Movie Mania	35
5.10 แสดงผลลัพธ์เมื่อนำเมาท์วางบนปุ่ม	35
5.11 แสดงรายละเอียดของหน้าเพจต่างๆ ของเมนู Movie Mania	36

5.12	แสดงรายละเอียดของหน้า Martial Art	37
5.13	แสดงรายละเอียดของหน้า Mysterious Death	38
5.14	หน้า The Dragon Gallery	39
5.15	ปุ่ม Bruce Lee Gallery	39
5.16	แสดงรายละเอียดของหน้า The Dragon Gallery	40
5.17	แสดงรูปที่เปิดขึ้นมาหลังจากคลิก	40
5.18	แสดงรายละเอียดของหน้า Bruce Lee Links	41



บทที่ 1

บทนำ

โครงการออกแบบ

มัลติมีเดียเว็บไซต์ชีวประวัติและผลงานของบรูซ ติ

คำอธิบายโครงการ

บรูซ ติ คือนักแสดงภาพยนตร์ประเภทศิลปะการต่อสู้ผู้โด่งดังในช่วงปี ค.ศ. 1964-1973 เขาเป็นผู้บุกเบิกการต่อสู้สไตล์ใหม่ให้กับวงการภาพยนตร์ และเป็นคาราเอเซียรุ่นแรก ๆ ที่เล่นหนังฮอลลีวูด ความเก่งทางด้านศิลปะป้องกันตัวของเขาย่อมรับของบุคคลทั่วไป และเป็นแบบฉบับให้กับนักแสดงหนังแอ็คชั่นหลายคนในสมัยนี้ ชื่อเสียงของเขาและลีลาการต่อสู้ที่ไม่เหมือนใครยังคงประทับใจผู้ชมจนถึงทุกวันนี้ แม้เขาจะเสียชีวิตไปแล้วเมื่อ 30 กว่าปีที่ผ่านมา

ด้วยความชื่นชอบเป็นการส่วนตัว และมีความเห็นว่าเรื่องราวของเขามีความน่าสนใจอยู่พอสมควร จึงคิดว่าน่าจะนำเรื่องราวของเขามาเผยแพร่ให้ผู้ที่สนใจทั่วไปได้รู้ ด้วยเหตุนี้เองข้าพเจ้าจึงจัดทำมัลติมีเดียเว็บไซต์ ซึ่งรวบรวมประวัติและผลงานของ บรูซ ติ เพื่อเป็นการรำลึกถึงยุคสมัยแห่งความโด่งดังของเขา โดยนำเสนอในรูปแบบใหม่ให้เข้าสู่ยุคสมัย ในส่วนของข้อมูลที่เป็นเนื้อหา นั้น ข้าพเจ้าได้พยายามรวบรวมสิ่งต่าง ๆ ที่น่าสนใจเกี่ยวกับ บรูซ ติ เช่น ชีวประวัติ ผลงานทางด้านภาพยนตร์ หรือศิลปะการต่อสู้ ฯลฯ ในส่วนของการออกแบบนั้นจะเน้นภาพกราฟิกเคลื่อนไหว โดยจับท่าทางการต่อสู้หรือคาร์แรคเตอร์ต่าง ๆ ที่เป็นเอกลักษณ์มาใช้ เพื่อเป็นการเสริมสร้างเทคนิคและเพิ่มลูกเล่นให้มีความน่าสนใจยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

- เพื่อเป็นการศึกษาประวัติและรวบรวมข้อมูลของผลงาน
- เพื่อศึกษาการออกแบบเว็บไซต์ ตลอดจนมัลติมีเดียทางภาพและเสียง
- เพื่อศึกษาการใช้กราฟิกผ่านทางเว็บไซต์ ให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างเหมาะสม
- เพื่อเผยแพร่ผลงานให้ผู้สนใจ โดยเฉพาะวัยรุ่นสมัยใหม่ที่นิยมหนังแอ็คชั่น ได้รู้จักตัวตนที่แท้จริงของบรูซ ติให้มากยิ่งขึ้น

กลุ่มเป้าหมายของโครงการ

การออกแบบเว็บไซต์เพื่อแฟนภาพยนตร์ของบรูซ ลี และผู้ที่นิยมหนังแอ็คชั่นประเภทศิลปะป้องกันตัว โดยเฉพาะกลุ่มเป้าหมายวัยรุ่นเป็นสำคัญ จึงเลือกการนำเสนอผลงานในรูปแบบของเว็บไซต์ เพราะวัยรุ่นมีพฤติกรรมนิยมการใช้อินเทอร์เน็ต และเป็นสื่อที่เข้าถึงได้ง่ายและรวดเร็ว

ขอบเขตของโครงการ

นำเสนอเว็บไซต์ชีวประวัติ บรูซ ลี 1 ชุด ภายในประกอบด้วยข้อมูลที่นำเสนอ ดังนี้

- ชีวประวัติของบรูซ ลี ตั้งแต่เกิดจนกระทั่งเสียชีวิต
- ผลงานการแสดง โดยรวบรวมจากภาพยนตร์ชื่อดังของเขา
- ศิลปะการต่อสู้ ซึ่งบรูซ ลี เถาเรียนมา รวมทั้ง Jeet Kune Do ซึ่งเป็นหลักการต่อสู้ที่บรูซ ลี คิดค้น
- การเสียชีวิตอย่างปริศนาของบรูซ ลี
- แกลเลอรี่รูปภาพ รวบรวมภาพต่างๆ เช่น ภาพจากหายากชีวประวัติ ภาพจากภาพยนตร์ หรือจากโปสเตอร์ใบปิดต่างๆ

แนวทางบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้องทั้งหมด ประกอบด้วย
 - ข้อมูลทางด้านเนื้อหา จากสื่อหลายชนิด
 - รูปแบบของสิ่งพิมพ์ยุคปี ค.ศ. 1960-1970 ให้ทราบถึงสไตล์ สี สัน หรือการจัดวาง
 - ภาพในรูปแบบมัลติมีเดีย ภาพเคลื่อนไหว
 - เว็บไซต์จริงที่มีอยู่ เพื่อให้ทราบถึงข้อดีข้อเสียหรือควรเพิ่มเติมอะไรบ้าง
2. ศึกษาขั้นตอนการออกแบบเว็บไซต์
 - เขียนแผนงานทั้งหมดเป็น Site Map
 - Sketch ในส่วนของ Intro และหน้าเพจ ต่าง ๆ
3. ปฏิบัติงานจริง โดยนำข้อมูลจากขั้นตอนออกแบบมาปฏิบัติ ซึ่งอาศัยการสร้างภาพจากโปรแกรม Adobe Photoshop, Adobe Illustrator และสร้างภาพเคลื่อนไหวจากโปรแกรม Macromedia Flash MX

บทที่ 2

อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ และมัลติมีเดีย

อินเทอร์เน็ตมีการพัฒนาการมาจาก อาร์พเน็ต (Arp Anet เรียกสั้นๆว่า อาร์พา) ที่ตั้งขึ้นในปี 2521 เป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของกระทรวงกลาโหมสหรัฐอเมริกา ที่ใช้ในงานวิจัยด้านการทหาร (ARP:Advanced Research Project Agency)

สำหรับประเทศไทยนั้น อินเทอร์เน็ตเริ่มมีบทบาทมากในช่วงปี 2530 – 2535 โดยเริ่มจากเป็นเครือข่ายในระบบคอมพิวเตอร์ในระดับมหาวิทยาลัย (Compus Network) แล้วจึงเชื่อมต่อเข้าสู่อินเทอร์เน็ตอย่างสมบูรณ์เมื่อเดือนสิงหาคม 2535 และในปี พ.ศ. 2538 ก็มีการเปิดให้บริการอินเทอร์เน็ตในเชิงพาณิชย์ (รายแรกคืออินเทอร์เน็ต KSC) ซึ่งขณะนั้นเวิร์ลไวด์เว็บกำลังได้รับความนิยมอย่างมากในอเมริกา

อย่างไรก็ตาม อินเทอร์เน็ต ก็มีเรียกอ่อว่าเป็น เน็ต (NET) หรือ THE NET ด้วยเช่นเดียวกัน อีกคำหนึ่งที่มีหมายถึงอินเทอร์เน็ตก็คือ เว็บบ (Wed) และเวิร์ลด์ไวด์เว็บ (Word Wide Web) จริงๆแล้วเว็บเป็นเพียงบริการหนึ่งของอินเทอร์เน็ตเท่านั้น แต่บริการนี้เป็นบริการที่ผู้นิยมใช้มากที่สุด

ความหมายของอินเทอร์เน็ต

1. อินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีที่มีคอมพิวเตอร์ต่างๆ เชื่อมต่อซึ่งกันและกันมีการติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลต่างๆ
2. การใช้อินเทอร์เน็ต ต้องใช้คอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า ไคลเอนต์(Client) โดยไคลเอนต์ของคุณจะติดต่อกับคอมพิวเตอร์ที่อยู่ห่างไกลเรียกว่า เซิร์ฟเวอร์ (Server) หรือ โฮสต์ (Host) โดยเซิร์ฟเวอร์นั้นจะให้ข้อมูลที่คุณต้องการและส่งผ่านมายังไคลเอนต์ที่แสดงให้เห็นข้อมูลเหล่านั้นบนจอภาพ
3. เครื่องมือของอินเทอร์เน็ตชิ้นหนึ่งซึ่งเรียกว่า Word Wide Webหรือเรียกสั้นๆว่า เว็บก็ได้ จะเป็นวิธีที่ดีที่สุดในการเข้าถึงทรัพยากรต่างๆของอินเทอร์เน็ตได้เต็มที่

การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ดังที่กล่าวไว้ในตอนต้นว่า อินเทอร์เน็ตคือ อภิมาหาเครือข่ายโลกที่มีคอมพิวเตอร์เชื่อมต่อกัน ซึ่งการเชื่อมต่อนั้น เปรียบเสมือนกับใยแมงมุม โดยจุดตัดของใยแมงมุมจะเสมือนเป็นคอมพิวเตอร์แต่ละตัวที่โยงใยกันเป็นเครือข่าย ซึ่งการเชื่อมต่อบนอินเทอร์เน็ตนั้นจะใช้มาตรฐาน การเชื่อมต่อที่เรียกว่า TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protoc) โดย

Transmission Control Protocol จะเป็นโพรโทคอลที่ใช้ในการส่งผ่านข้อมูลบนสายต่างๆ เช่น สายโทรศัพท์ สายวงจรพิเศษ และ Internet Protocol ก็คือโพรโทคอลที่ใช้ในการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ต และด้วยโพรโทคอล TCP/IP นี้เองทำให้อินเทอร์เน็ตได้รับความนิยมอย่างสูง เนื่องจากคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตทั้งโลกนี้พูดภาษาเดียวกันคือ TCP/IP นั่นเอง

เครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ต

ปกติแล้วหากคุณต้องการข้อมูลใด ๆ ก็ตามบนอินเทอร์เน็ต คุณจะต้องเข้าไปสืบค้นข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งเครื่องคอมพิวเตอร์ของคุณที่จะให้บริการจะเป็นไคลเอนต์และเครื่องที่ให้บริการในการค้นหาจะเรียกว่าเป็น เซิร์ฟเวอร์ ซึ่งระบบอินเทอร์เน็ตจริงๆแล้ว ก็คือ ระบบไคลเอนต์เซิร์ฟเวอร์ (Client / Server) นั่นเอง

ดังนั้นในการใช้บริการอินเทอร์เน็ต ก็คือการให้บริการในลักษณะที่เป็นไคลเอนต์ เซิร์ฟเวอร์ ซึ่งเครื่องมือที่ใช้สื่อสารบนอินเทอร์เน็ตนั้น จะมีอยู่ตัวหนึ่งที่เรียกว่า เว็บเบราว์เซอร์ (Web Browser) จะเป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับการเลือกดูเอกสารในระบบอินเทอร์เน็ตที่เป็นเวิร์ลด์ไวด์เว็บ โดยเว็บเบราว์เซอร์นั้น จะต้องเชื่อมต่อไปที่เว็บเซิร์ฟเวอร์ (หรืออาจเรียกว่าโฮสต์) เพื่อขอข้อมูลในการทำงานต่างๆ

ข้อดีของเว็บเบราว์เซอร์ก็คือสามารถดูเอกสารภายในเว็บเซิร์ฟเวอร์ได้อย่างสวยงาม มีการแสดงข้อความ รูปภาพ และระบบมัลติมีเดียต่างๆ ทำให้การดูเอกสารบนเว็บนั้น น่าตื่นตื้นสนุกสนาน ในบรรดาซอฟต์แวร์ที่จัดเป็นเครื่องมือในการทำงานอินเทอร์เน็ตนั้นเครื่องมือสำหรับเวิร์ลด์ไวด์เว็บถือว่าเป็นเครื่องมือที่ดีที่สุดที่สามารถใช้ได้กับทุกคน โดยจะอำนวยความสะดวกสบายในด้านต่างๆ คือ ง่ายในการทำงาน ระบบเวิร์ลด์ไวด์เว็บหรือเว็บนั้นซ่อนความซับซ้อนของอินเทอร์เน็ตเอาไว้ข้างในทั้งหมด ในการทำงานหรือดูเอกสารบนเว็บนั้น เพียงแต่ใช้พอยน์เตอร์ของเมาส์ชี้ไปที่รูปภาพหรือข้อความที่ขีดเส้นใต้แล้วคลิกเท่านั้น การใช้เว็บเบราว์เซอร์นั้นช่วยให้ดูเอกสารและเว็บไซค์เป็นล้านชุด สามารถเข้าไปในแหล่งข้อมูลต่างๆ มากมาย รวมทั้งสามารถดาวน์โหลดฟรีแวร์ (ซอฟต์แวร์ฟรี) และแชร์แวร์ ได้ฟรีจากอินเทอร์เน็ต โดยไม่ต้องออกจากบ้านไปไหนเลย ข้อมูลต่างๆบนเว็บส่วนใหญ่นั้นสามารถค้นคว้าหามาได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใดๆ แต่ก็ไม่ควรไปละเมิดลิขสิทธิ์ หากข้อมูลเหล่านี้มีลิขสิทธิ์ปกป้องอยู่

ระบบเวิร์ลด์ไวด์เว็บ

เว็บคือระบบไฮเพอร์เท็กซ์ (Hypertext) ที่ผู้เขียนสามารถกำหนดให้ผู้ใช้อ่านเอกสารที่เตรียมเอาไว้ให้ได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว คำบางคำที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหา นั้น ซึ่งสามารถแสดงความ

หมายถึงได้เพียงแค่ไฮไลต์ (เลือกทำให้เด่นขึ้นมา) คำหรือวลีนั้นๆ และเมื่อใช้เมาส์คลิกไปที่คำไฮไลต์ ก็จะพาไปยังคำที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจะเรียกการเชื่อมต่อแบบนี้ว่า ไฮเพอร์ลิงก์ (Hyper Link) และเว็บเบราว์เซอร์ที่เป็นเครื่องมือหนึ่งบนอินเทอร์เน็ตนั้น จะเป็นเครื่องมือในการแสดงเอกสารของเว็บที่เป็น ไฮเพอร์เท็กซ์ และมีไฮเพอร์ลิงก์ (ซึ่งบางครั้งว่าลิงค์) ที่เป็นตัวอักษรหรือรูปภาพขีดเส้นใต้อยู่ จะสังเกตได้ว่า ไม่ว่าจะป็นรูปภาพหรือข้อความที่เป็นไฮเพอร์ลิงก์เมื่อนำพอยน์เตอร์ไปชี้ที่รูปภาพหรือข้อความเหล่านั้นพอนต์เตอร์จะเปลี่ยนจากรูปลูกศรเป็นเหมือนรูปมือแทน

จากเอกสารเว็บที่มีไฮเพอร์ลิงก์อยู่มากมายในแต่ละหน้า(หรือเว็บเพจ) ที่เข้าไปชมนั้น สามารถที่จะคลิกแล้วเข้าไปชมเว็บเพจหน้าอื่นๆ ได้ ซึ่งหากเว็บเพจนั้นมีการลิงค์หรือเชื่อมต่อกันไม่มีสิ้นสุดก็จะสามารถดูเอกสารได้เรื่อยๆ ไม่มีวันหมด และจัดหน้าการใช้งานแบบนี้เอง จึงเกิดคำศัพท์ใหม่ที่เรียกการไปยังเว็บเพจลิงค์ต่อไปเรื่อยๆ ไม่มีการสิ้นสุด Surf ไปบนอินเทอร์เน็ตนั่นเอง

ประโยชน์ที่ได้จากเว็บไซต์

ปัจจุบันนี้มีผู้พัฒนาเอกสารบนเว็บไซต์ไว้บนเว็บเซิร์ฟเวอร์ ตามสถานที่ต่างๆ มากมายเอกสารเหล่านั้นส่วนใหญ่มักจะได้รับการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญในด้านต่างๆ ในเฉพาะสาขาอาชีพทำให้ข้อมูลหรือเอกสารบนเว็บที่มีในอินเทอร์เน็ตนี้มีความหลากหลาย สามารถนำมาใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆ ได้ตามความต้องการ เช่น

Discovery Channei Online (www.Discovery.com) จะเป็นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับรายการ Discovery Channel ที่ให้ประโยชน์ในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของประวัติศาสตร์ เหตุการณ์น่าสนใจทางเทคโนโลยีวิทยาศาสตร์โดยภายในเอกสารเว็บนี้จะให้ข้อมูลที่อยู่ในรูปแบบมัลติมีเดียที่มีทั้งเสียงและวิดีโอช่วยในดูเอกสารมีชีวิตรวมมากขึ้น

Mercury Center (www.Mercurycenter.com) จะเป็นเว็บไซต์ที่บรรจุเรื่องราวต่างๆ ที่น่าสนใจ รวมทั้งจะมีการ์ตูนที่ได้รับความนิยมให้อ่านด้วยกัน

ONNfm – TheFinancial Network (onnfm.com) ที่ให้ข้อมูลต่างๆ เกี่ยวกับการเงินและการลงทุนต่างๆ

นอกจากนี้ยังมีเว็บไซต์ต่างๆ อีกมากมายที่ให้ประโยชน์ในด้านต่างๆ ทั้งด้านความบันเทิง การศึกษา การกีฬา ฯลฯ

นิยามของคำว่าเว็บไซต์และคำอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

Wed site เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการจัดเก็บเว็บเพจ แต่ละองค์ประกอบที่จะนำเสนอข้อมูลของคนในรูปแบบเว็บนี้ มักจะมีเว็บไซต์เป็นของตนเอง และมักใช้ชื่อองค์กรเป็นชื่อเว็บไซต์ เพื่อให้ผู้ที่สนใจสามารถจดจำได้ง่าย

Home Page เว็บเพจหน้าแรกของข้อมูลแต่ละเรื่อง ซึ่งก็เปรียบเหมือนหน้าปกของหนังสือนั่นเอง ส่วนของโฮมเพจนี้ จะเป็นส่วนที่บอกให้ทราบว่าข้อมูลนี้เป็นข้อมูลใด พร้อมกับมีสารบัญในการเลือกไปยังหัวข้อต่างๆในเรื่องนั้นๆด้วย

Wed Page เอกสารข้อมูลในแต่ละหน้าซึ่งถูกเขียนขึ้นด้วยภาษา HTML ข้อมูลที่แสดงในเว็บเพจแต่ละหน้านี้อาจประกอบด้วย ข้อความ ภาพ และเสียง จึงเป็นข้อมูลแบบสื่อผสม หรือมัลติมีเดีย

Wed Browser เว็บเพจแต่ละหน้าเป็นเอกสารข้อมูลที่ถูกเขียนขึ้นด้วยภาษา HTML ดังนั้นการที่เครื่องของเราจะอ่านและแสดงผลเว็บเหล่านี้ได้ จะต้องมีการใช้โปรแกรมพิเศษสำหรับทำหน้าที่นี้โดยเฉพาะ โปรแกรมเหล่านี้เรียกว่าเว็บเบราว์เซอร์ (Wed Browser) ซึ่งมีอยู่มากมายในปัจจุบัน แต่ที่รู้จักกันดี ได้แก่ Internet Explorer (IE) ของบริษัท Microsoft และ Netscape Navigator ของบริษัท Netscape ซึ่งทั้งสองโปรแกรมนี้มีขีดความสามารถที่ใกล้เคียงกันเป็นอย่างมาก

องค์ประกอบของเว็บไซต์ที่ดี

เว็บไซต์ที่ดี ไม่จำเป็นต้องเด่นในเรื่องของเทคนิคหรือลูกเล่นเสมอไป เพราะสิ่งที่ตามมาคือการเรียกข้อมูลมหาศาลตามจำนวนลูกเล่นที่เพิ่มเข้ามา ซึ่งบางครั้งลูกเล่นที่มีมากมายนั้นก็ทำให้ผู้ใช้เกิดความสับสนและเข้าถึงข้อมูลได้อย่างยากลำบาก ความพอดีจึงเป็นสิ่งที่ควรคำนึงถึง

1. การใช้พื้นที่ภาพ

มีเว็บไซต์มากมายที่ใช้แบ็คกราวด์ที่ทำให้ผู้ใช้ต้องเพ่ง ปรับความสว่างของจอภาพ ฯลฯ เพื่อให้เห็นตัวอักษรที่ซ่อนอยู่ภายใน ปัญหาของแบ็คกราวด์ คืออะไร

- ขนาดไม่เหมาะสม มีวิธีมากมายในการสร้างแบ็คกราวด์แบบไร้รอยต่อ การใช้ภาพมาเป็นแบ็คกราวด์มักจะมีปัญหาเรื่องรอยต่อของภาพไม่เหมาะสม การใช้ภาพขนาดเล็กเกินไปมาเรียงกันก็จะได้ฉากหลังที่ดูวุ่นวาย ลายตาอ่านข้อความได้ยาก และยังใช้เวลาในการแสดงผลนานขึ้น (เพราะเสียงเวลาในการเรียงภาพต่อกัน) อีกปัญหาหนึ่งก็คือการแสดงผลของผู้สร้างเว็บเพจกับผู้ชมตั้งไว้ไม่เหมือนกัน เช่นการสร้างงานเพื่อแสดงผลบนขนาดจอ 640 X 480 pixels ภาพแบ็คกราวด์ดูพอดีในเครื่อง แต่ผู้ชมที่ตั้งค่าความละเอียดที่ 800X600 จะเห็นภาพขนาดเล็กๆเรียงต่อกัน แต่สร้างงานที่ความละเอียด 1024 x 768 ผู้ชมที่ดูด้วยความละเอียดต่ำกว่านี้ก็จะเห็นภาพเพียงบางส่วน

-หลีกเลี่ยงการใช้ลวดลาย ลวดลายเหล่านั้นทำให้ผู้ใช้ต้องเพ่งสายตาอย่างมากเพื่อจะอ่านข้อความบนลวดลายให้เข้าใจ

-เลือกสีที่เหมาะสม พยายามใช้สีที่ดูดีสบายตา พื้นหลังและตัวอักษรมีสีสัมผัสกัน ไม่รุนแรงนัก หลีกเลี่ยงพื้นแดงอักษรสีเขียว พื้นส้มอักษรน้ำเงิน การใช้สีพื้นธรรมดาจะทำให้ผู้ชมเว็บไซต์ของคุณได้เร็วกว่าใช้ภาพเป็นฉากหลังมาก

2. การใช้เอฟเฟคต่างๆ

การให้แสงและเงาแก่ภาพและตัวอักษร ควรเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ไม่ขัดแย้งกัน การใช้เอฟเฟคอื่นๆ ก็เช่นเดียวกัน ควรใช้แต่น้อยเพื่อเสริมให้เกิดความเด่น แต่ไม่แย่งความสำคัญของเนื้อหา เพราะบางเอฟเฟคมีผลต่อความเร็ว ในการ โหลดเว็บเพจเช่นเดียวกัน

3. การใช้ตัวอักษร

การเลือกตัวอักษรที่แสดงในเว็บเพจควรเลือกตัวที่มีรูปแบบครบทั้งตัวปกติ ตัวหนา ตัวเอียง ตัวขีดเส้นใต้ จึงสามารถสร้างความกลมกลืนในเว็บเพจได้ ตัวอักษรต้องมีสีที่เด่นชัดจากพื้นหลังเพื่อให้เห็นได้ชัดเจนและอ่านง่าย การใช้ตัวหนังสือที่เคลื่อนไหวต้องคำนึงว่าผู้ใช้สามารถอ่านตัวอักษรได้เข้าใจหรือไม่ เพราะหากตัวอักษรเคลื่อนไหวเร็วเกินไปจนผู้ใช้เว็บไซต์อ่านไม่ทันก็ไม่สามารถสื่อความหมายได้

4. การออกแบบกราฟฟิกให้มีขนาดไฟล์เล็ก

ภาพกราฟฟิกที่จะนำมาใช้ในเว็บเพจทั้งที่ได้จากการสแกน และสร้างขึ้นเองควรมีขนาดเล็กที่สุด และตรงตามจุดประสงค์ที่สุด ซึ่งควรปฏิบัติดังต่อไปนี้

4.1 ทุกๆครั้งที่ออกแบบและสร้างภาพกราฟฟิกสำหรับใช้นำไปยังเนื้อหาส่วนต่างๆ ควรคำนึงว่า ในกรณีผู้ชมหรือผู้สร้างเองก็คลิกบนภาพเองโดยไม่รอภาพแสดงอย่างสมบูรณ์ ดังนั้นอย่าใช้ภาพกราฟฟิกที่ซับซ้อนสำหรับอิมเมจแม็ป ทุกครั้งที่สร้างกราฟฟิกนำไปใช้ยังส่วนอื่นๆ น้ำหนักของภาพคือ “การนำทาง” ดังนั้นภาพควรจะทำให้ความเข้าใจได้ง่าย

4.2 สำหรับนักออกแบบเว็บเพจบางคนขนาดของไฟล์ไม่ใช้สิ่งสำคัญมากนักเพราะเทคโนโลยีมีการพัฒนาขึ้นเสมอ ความเร็วในการส่งผ่านข้อมูลทำได้เร็วขึ้น แต่นั่นก็ไม่ได้หมายความว่า การส่งไฟล์ขนาดใหญ่เป็นเรื่องปกติ ผู้ออกแบบควรปรับปรุงขนาดไฟล์ภาพ ให้สามารถส่งผ่านโมเด็มที่ใช้งานกันโดยทั่วไปได้อย่างราบรื่น (บางคนยังใช้โมเด็ม 14.4 หรือ 28.8) โดยไม่ทำให้คุณภาพของภาพเสียไปขนาดของไฟล์ภาพที่มีขนาดเล็กลงก็ทำให้บริหารหรือจัดการเก็บไฟล์ต่างๆ ได้ง่ายสะดวกและเร็วขึ้นอีกด้วย

5. การควบคุมขนาดของเพจให้ดี

ผู้เข้าชมเว็บไซต์มีอยู่ทุกมุมโลก แต่ทุกคนมีอิสระในการกำหนดความละเอียดในการแสดงผล จึงควรเลือกใช้เว็บเบราว์เซอร์ที่ผู้ชมเว็บไซต์ชอบ และประทับใจ มีการวางรูปแบบ โครงร่างที่เหมาะสม หากการวางโครงร่างของเนื้อหาขนาดใหญ่เกินไป ผู้ชมเว็บไซต์จะเบื่อนายต่อการเลื่อนแถบเลื่อนไปมา ทำให้พลาดข้อมูลสำคัญที่ต้องการนำเสนอเพราะอยู่ในตำแหน่งขอบที่ล้นจอออกไป เมื่อต้องใช้เฟรมหรือตารางในเว็บเพจควรกำหนดขนาดด้วยค่าเปอร์เซ็นต์แทนตัวเลขค่าคงที่เพื่อให้เกิดเหมาะสมแก่การแสดงผลของแต่ละคน

6. การวางแผนและออกแบบก่อนลงมือสร้าง

ควรวางแผนเฉพาะหน้าแรก แต่ให้วางแผนตลอดทั้งเว็บไซต์เพื่อให้มีความผสมผสานกลมกลืนกัน นอกจากนี้การเพิ่มแผนที่ของไซต์ (Site Map) ในกรณีเว็บเพจของคุณมีความซับซ้อน ทั้งจำนวนไฟล์ HTML , ภาพ, โปรแกรม หรือสิ่งอื่นๆ เพื่อให้ผู้ชมสามารถทำความเข้าใจกับ โครงสร้างเว็บเพจ และในทางกลับกัน ก็สามารถบริหารและจัดการกับไฟล์ที่สร้างขึ้นมาได้ง่ายขึ้นด้วย

7. การเข้าถึงข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ

ดำเนินการตามจุดประสงค์ที่วางไว้ เช่น การเลือกและวางรูปแบบเนื้อหา ออกแบบกราฟฟิค สำหรับนำทางด้วยวิธีการง่ายๆ และสอดคล้องกับจุดประสงค์ สิ่งเหล่านี้จะสร้างความประทับใจให้กับผู้ชมได้โดยง่าย ๆ และสอดคล้องกับจุดประสงค์ สิ่งเหล่านี้จะสร้างจะความประทับใจให้กับผู้ใช้งานเว็บไซต์ได้โดยง่าย การออกแบบเว็บไซต์จึงจำเป็นต้องคำนึงถึงข้อจำกัดของผู้ใช้งานเว็บไซต์ไม่ควรสร้างเว็บไซต์ด้วยเทคโนโลยีล้ำยุคซึ่งผู้คนส่วนใหญ่ไม่อาจสัมผัสได้

8. การสร้างความประทับใจให้แก่ผู้ใช้งานเว็บไซต์

เว็บไซต์อาจเรียกว่าโฮมเพจ ซึ่งเปรียบเสมือนบ้าน การที่ผู้ชมเข้ามาในเว็บหน้าแรกแล้วประทับใจ ย่อมสร้างความเชื่อมั่นให้เกิดขึ้น ควรนำเสนอข้อมูลที่ยืดหยุ่น ตรงไปตรงมาเป็นกันเอง และเพิ่มสิ่งใหม่ๆ ลงในไซต์เพื่อความน่าสนใจอยู่เสมอ

9. การปรับปรุงข้อมูลและรูปแบบของเว็บไซต์

การแสดงผลวันที่หรือจำนวนครั้งที่ปรับปรุงก็มีส่วนช่วยให้ผู้ชมกลับมาเยี่ยมชมเว็บไซต์อีกครั้ง ซึ่ง เทคนิคในการปรับปรุงข้อมูล มีดังนี้

- จัดสลับลำดับเนื้อหาที่มีอยู่ เสริมเนื้อหาใหม่สลับกับเนื้อหาที่มีอยู่ การเพิ่มเนื้อหาและหัวข้อใหม่ๆ จะช่วยเพิ่มความน่าสนใจขึ้น

- ตรวจสอบและแก้ไขข้อผิดพลาดจากคำติติงของผู้ชมเว็บไซต์

-ใส่ตัวเลขนับจำนวนผู้ชม เพื่อบอกให้ผู้ชมทราบถึงสถิติของผู้ชม ซึ่งสามารถเป็นตัวประเมินเนื้อหาได้ว่าเรื่องใดที่ผู้ชมสนใจมากที่สุด โดยสังเกตจำนวนเพิ่มขึ้นเมื่อทำการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาใหม่

ระบบมัลติมีเดีย (Multimedia)

มัลติมีเดียเริ่มต้นในราวๆต้นปีพ.ศ. 2534 พร้อมกับการใช้ระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 3.0 ซึ่งเป็นระบบปฏิบัติการที่ใช้สำหรับเครื่อง พีซี (PC) และเป็นระบบปฏิบัติการที่เรียกว่า กราฟิกยูซเซอร์อินเทอร์เฟซ (Graphic User Interface) หรือที่เรียกย่อๆว่า GUI สำหรับ GUI เป็นอินเทอร์เฟซที่สามารถแสดงได้ทั้งข้อความ (Text) และกราฟิก (Graphic) ซึ่งง่ายต่อการใช้งานต่อมาในราวๆต้นปี พ.ศ.2535 บริษัท ไมโครซอฟต์ได้พัฒนาโปรแกรมมีเดียเวอร์ชัน 1.0 ที่ใช้ร่วมกับระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 3.0 ทำให้ระบบวินโดวส์มีศักยภาพเพิ่มขึ้นในเรื่องของภาพและเสียงซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของมาตรฐานมัลติมีเดียที่เรียกว่า มาตรฐานเอ็ม (MPC : Muiltimedia Personal computer) ซึ่งมาตรฐานนี้จะเป็นสิ่งกำหนดระบบพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับมัลติมีเดียที่เล่นบนระบบปฏิบัติการวินโดวส์

การเริ่มนำเอาวินโดวส์ 3.1 เข้ามาแทนวินโดวส์ 3.0 ในราวๆต้นเดือนมีนาคม พ.ศ. 2536 ทำให้การใช้มัลติมีเดียกว้างขวางยิ่งขึ้น โดยเฉพาะมีศักยภาพในการเล่นไฟล์เสียง (Wave) ไฟล์มีดี (MIDI) ไฟล์ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และภาพยนตร์จากซีดีรอม (CD - ROM) จนกลายเป็นจุดเริ่มต้นของมัลติมีเดียที่ใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์พีซีจนถึงปัจจุบัน

มัลติมีเดียที่สมบูรณ์ควรจะต้องประกอบด้วยสื่อมากกว่า 2 สื่อ ตามองค์ประกอบดังนี้ ตัวอักษร ภาพนิ่ง เสียง ภาพเคลื่อนไหว การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ และวีดิทัศน์ เป็นต้น โดยที่องค์ประกอบเหล่านี้มีความสำคัญต่อการออกแบบ ดังนี้

- ตัวอักษร (Text) ตัวอักษรถือว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการเขียน โปรแกรมมัลติมีเดีย โปรแกรมประยุกต์โดยมากมีตัวอักษรให้ผู้เขียนเลือกได้หลายๆแบบ และสามารถที่จะเลือกสีของตัวอักษรได้ตามต้องการ นอกจากนั้นยังกำหนดขนาดของตัวอักษรได้ตามต้องการ การโต้ตอบกับผู้ใช้ก็ยังนิยมใช้ตัวอักษร รวมถึงการใช้ตัวอักษรในการเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ได้ เช่น การคลิกไปที่ตัวอักษรเพื่อการเชื่อมโยงไปนำเสนอ เสียง ภาพกราฟิกหรือวีดิทัศน์ เป็นต้น นอกจากนี้ตัวอักษรยังสามารถมาจัดเป็นเมนู (Menus) เพื่อให้ผู้ใช้เลือกข้อมูลที่จะศึกษาได้ โดยคลิกไปที่บริเวณสี่เหลี่ยมของมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์

- ภาพนิ่ง (Still Images) ภาพนิ่งเป็นภาพกราฟิกที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ถ่ายภาพ หรือภาพวาด เป็นต้น ภาพนิ่งมีความสำคัญต่อมัลติมีเดียมาก ทั้งนี้ภาพจะให้ผลในเชิงของการเรียนรู้ด้วยการมองเห็น ไม่ว่าจะดูโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ วารสาร ฯลฯ จะมีภาพเป็นองค์ประกอบเสมอตามที่

กล่าวว่า “ภาพหนึ่งภาพมีคุณค่าเท่ากับคำถึงพันคำ” ดังนั้นภาพหนึ่งจึงมีบทบาทมากในการออกแบบมัลติมีเดียที่มีตัวอักษรและภาพหนึ่งเป็น GUI (Graphical User Interface) ภาพหนึ่งสามารถผลิตได้หลายวิธี อย่างเช่น การวาด (Drawing) การสแกนภาพ (Scanning) เป็นต้น

- เสียง (Sound) เสียงในมัลติมีเดียจะจัดเก็บอยู่ในรูปของข้อมูลดิจิทัล และสามารถเล่นซ้ำ (Replay) ได้จากเครื่องคอมพิวเตอร์พีซี การใช้เสียงในมัลติมีเดียก็เพื่อนำเสนอข้อมูล หรือสร้างสภาพแวดล้อมที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้น เช่น เสียงน้ำไหล เสียงหัวใจเต้น เป็นต้น เสียงสามารถใช้เสริมตัวอักษรหรือนำเสนอวัสดุที่ปรากฏบนจอภาพได้เป็นอย่างดี เสียงที่ใช้ร่วมกับโปรแกรมประยุกต์สามารถบันทึกเป็นข้อมูลแบบดิจิทัลจากไมโครโฟน แผ่นซีดี เสียง (CD-ROM Audio disc) เทปเสียง และวิทยุ เป็นต้น

- ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ภาพเคลื่อนไหวจะหมายถึง การเคลื่อนไหวของภาพกราฟิกซึ่งภาพเคลื่อนไหวในวงการธุรกิจก็มี Autodesk Animator ซึ่งมีคุณสมบัติทั้งในด้านของการออกแบบกราฟิกละเอียดสำหรับใช้ในมัลติมีเดียตามความต้องการ

- การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Links) การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์จะหมายถึงการที่ผู้ชมมัลติมีเดียสามารถเลือกข้อมูลได้ตามความต้องการ โดยใช้ตัวอักษรหรือปุ่มสำหรับตัวอักษรที่จะสามารถเชื่อมโยงได้จะเป็นตัวอักษรที่มีสีแตกต่างจากอักษรตัวอื่นๆ ส่วนปุ่มก็จะมีลักษณะคล้ายกับปุ่มเพื่อชมภาพยนตร์ หรือ คลิก ลงบนปุ่มเพื่อเข้าหาข้อมูลที่ต้องการ หรือเปลี่ยนหน้าต่างของข้อมูลต่อไป

- วิดีทัศน์ (Video) การใช้มัลติมีเดียในอนาคตจะเกี่ยวข้องกับการนำเอาภาพยนตร์วีดิทัศน์ ซึ่งอยู่ในรูปของดิจิทัลรวมเข้าไปกับโปรแกรมประยุกต์ที่เขียนขึ้น โดยทั่วไปของวีดิทัศน์จะนำเสนอด้วยเวลาจริงที่จำนวน 30 ภาพต่อวินาที ในลักษณะนี้จะเรียกว่าวีดิทัศน์ดิจิทัล (Digital Video) คุณภาพของวีดิทัศน์ดิจิทัลจะทัดเทียมกับคุณภาพที่เห็นจากจอโทรทัศน์ ดังนั้นทั้งวีดิทัศน์ ดิจิทัลและเสียงจึงเป็นส่วนที่ผนวกเข้าไปสู่การนำเสนอได้ทันทีด้วยจอคอมพิวเตอร์ในขณะที่เสียงสามารถเล่นออกไปยังลำโพงภายนอกโดยผ่านการ์คเสียง (Sound Card)

พื้นฐานของมัลติมีเดียจะต้องมีองค์ประกอบมากกว่า 2 องค์ประกอบเป็นอย่างน้อย เช่น ใช้ตัวอักษรร่วมกับใช้สีที่แตกต่างกัน 2-3 สีภาพศิลป์ ภาพนิ่ง จากการว่าหรือการสแกน นอกจากนั้นก็อาจมีเสียงวีดิทัศน์อยู่ด้วยก็ได้ การใช้มัลติมีเดียที่นิยมกันมี 2 แบบ แบบแรกคือ การใช้มัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอและแบบที่สอง คือการใช้มัลติมีเดียเพื่อการฝึกอบรม

ความหมายและลักษณะของมัลติมีเดีย

คำว่ามัลติมีเดีย มีผู้ให้ความหมายไว้ดังต่อไปนี้

มัลติมีเดียคือระบบสื่อสารทางข้อมูลข่าวสารหลายๆชนิด โดยผ่านสื่อทางคอมพิวเตอร์ซึ่งประกอบด้วยข้อความฐานข้อมูล ตัวเลข กราฟฟิก ภาพเสียง และวีดิทัศน์ (Jeffcoate . 1995) มัลติมีเดีย คือการใช้คอมพิวเตอร์สื่อความหมายในการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความกราฟฟิก ภาพศิลป์ (Graphic Art) เสียง ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวีดิทัศน์ เป็นต้น (Vaughan .1993)

ความหมายของมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia)

การที่ผู้ใช้สามารถที่จะควบคุมสื่อให้นำเสนอออกมาตามที่ต้องการได้ว่าจะเรียกว่า มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) การปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้สามารถจะกระทำได้โดยผ่านทางคีย์บอร์ด (Keyboard) เมาส์ (Mouse) หรือตัวชี้ (Pointer) เป็นต้น การใช้มัลติมีเดียในลักษณะการปฏิสัมพันธ์ ก็เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเรียนรู้หรือทำกิจกรรม รวมถึงสื่อต่างๆ ด้วยตนเองได้ สื่อต่างๆที่นำมารวมไว้ในมัลติมีเดีย เช่น ภาพ เสียง วีดิทัศน์จะช่วยให้เกิดความหลากหลายในการใช้คอมพิวเตอร์อันเป็นเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในแนวทางใหม่ที่ทำให้การใช้คอมพิวเตอร์น่าสนใจและสร้างความสนใจเพิ่มความสนุกสนานในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

การสร้างงานมัลติมีเดีย ด้วยกราฟฟิกชนิดต่างๆ

รูปแบบของไฟล์รูปภาพในการตกแต่งนั้นมีหลายรูปแบบแล้วยังนำมาแบ่งว่าจะสามารถใช้งานไหนได้บ้างในที่นี้จะแบ่งรูปภาพตามระบบของกราฟฟิก โดยเฉพาะในโปรแกรม Flash นั้นแบ่งออกเป็น 2 อย่าง เมื่อพิจารณาจากรูปเดียวกันแต่รูปแบบต่างกัน เมื่อขยายภาพจะมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ภาพบิตแมป (Bitmap or Raster) เป็นภาพที่เกิดจากชิ้นส่วนเล็กๆของภาพมาเรียงต่อกัน ซึ่งความละเอียดของชิ้นส่วนเหล่านี้จะเล็กขนาดไหน มีการกำหนดขนาดในหน่วยพิกเซล (Pixel) เช่นเดียวกันกับการกำหนดค่าความละเอียดของหน้าจอภาพแบบนี้จะเป็นภาพที่มีความละเอียดของสีสูงมาก แต่เมื่อขยายภาพให้ใหญ่ขึ้นก็จะเห็นภาพริ้วรอยต่อของภาพคล้ายกับขั้นบันได เหมือนกับรูปถ่ายที่เราไปขยายจากขยายจากขนาด 4X6 นิ้ว ไปเป็น 8X10 นิ้ว ก็จะเห็นเกรนของรูปภาพขยายขึ้นอย่างชัดเจน รูปแบบที่พบอยู่บ่อยๆคือ ไฟล์ที่มีนามสกุล *BMP นั่นเอง

ภาพเวกเตอร์ (Vector Picture) จะเป็นภาพที่เกิดจากลายเส้นแทนที่จะเป็นชิ้นส่วนภาพดังนั้น เมื่อทำการขยายใหญ่ขึ้น โอกาสที่เกรนของภาพจะหายามีน้อย ทำให้ขอบของรูปภาพแทนจะไม่

เห็นเป็นชั้นบันไดเลย จึงเหมาะสมสำหรับการสร้างงานกราฟฟิกที่ต้องการความสวยงามมากๆ หรือการสร้างตัวอักษร หรือภาพเคลื่อนไหวในเว็บไซค์อย่างที่เราเห็นกันทั่วไปสำหรับ โปรแกรม Flash จะทำงานกับภาพเวกเตอร์เป็นส่วนใหญ่ โดยเรียกชื่อภาพสัญลักษณ์(Symbol)

เวกเตอร์ อาร์ต (Vector Arts) เป็นแนวทางการสร้างสรรค์ภาพกราฟฟิก ด้วยการประกอบกันของชิ้นส่วนของภาพเวกเตอร์ (Vector Picture) หรือภาพตัดทอนจนเกิดเป็นงานศิลปะอีกรูปแบบหนึ่งที่เป็นที่นิยม อย่างมากทางอินเทอร์เน็ต เนื่องจากภาพที่เกิดจากภาพเวกเตอร์ จะมีขนาดเล็กกว่าภาพบิตแมปอยู่มากกว่าหลายเท่าตัว โดยเฉพาะศิลปินทางด้านยุโรปนิยมใช้กันมาก

ระบบมัลติมีเดียกับเว็บไซค์

ในสมัยก่อนการใช้งานในอินเทอร์เน็ตค่อนข้างจะช้า เนื่องจากความสามารถของอุปกรณ์ในระบบเครือข่ายต่ำ และโปรแกรมที่ช่วยในการการอัดบีบไฟล์ยังไม่ได้พัฒนาเท่าที่ควร ทำให้การใช้งานในเว็บส่วนใหญ่จะเป็นข้อมูลประเภทข้อความเท่านั้น หรือถ้าเป็นข้อมูลประเภทกราฟฟิก ก็จะใช้เวลาในการเรียกดูข้อมูลนานขึ้น ซึ่งจะทำให้ผู้เยี่ยมชมเกิดความเบื่อหน่าย และจะไม่กลับเข้ามาดูอีกเลย ในเวลาต่อมา เมื่อเครื่องมือและอุปกรณ์ได้ถูกพัฒนาให้มีความสามารถมากขึ้น สามารถเรียกดูข้อมูลได้เร็ว มีการให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง อีกทั้งเทคโนโลยีการบีบอัดไฟล์ที่มีพัฒนาไปด้วยอีกเช่นเดียวกัน เช่นเทคโนโลยี MPEG,MP3,JPEG,GIF พร้อมทั้งพัฒนาโปรแกรมสร้างสรรค์มัลติมีเดียที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เช่น Flash, Director ทำให้เราสามารถสร้างเว็บเพจที่มีข้อมูลข้อความ รูปภาพเคลื่อนไหว และเสียง โดยใช้เวลาในการเรียกข้อมูลเพียงน้อยนิด

โปรแกรม Macromedia Flash

การสร้างเว็บไซค์นี้ อาศัยการสร้างสรรค์ผลงานจากโปรแกรม Macromedia Flash เป็นหลัก เนื่องจากตัวโปรแกรมมีความเหมาะสมในการสร้างมัลติมีเดียทางภาพและเสียง จึงขอกกล่าวถึงความ เป็นมาของโปรแกรม Macromedia Flash และความสามารถในทางกราฟฟิก เพื่อให้เข้าใจในระบบของโปรแกรมได้ดียิ่งขึ้น

ความเป็นมาของ Shockwave Flash นั้นมีจุดเริ่มต้นที่บริษัท Macromedia และบริษัท Future splash ได้ซื้อลิขสิทธิ์โปรแกรมเสริม (Plug – in) และ โปรแกรมสร้างงานกราฟฟิกมาพัฒนาต่อ โดยชื่อว่า Macromedia Flash เป็นเทคโนโลยีที่ทำงานเกี่ยวกับรูปแบบภาพเวกเตอร์ มากกว่าที่จะทำงานกับรูปแบบภาพแบบบิตแมป (Bitmap) ซึ่งเทคโนโลยีนี้มีแนวโน้มว่าเหมาะสำหรับผู้ใช้งานโปรแกรมเว็บเพจให้มีการเคลื่อนไหวมากขึ้น จากเดิมที่เคลื่อนไหวแข็งและไม่อ่อนนุ่มเหมือนกับที่โปรแกรม Flash ทำ และเหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการให้เว็บไซค์สวยงาม สามารถโต้ตอบผู้ใช้งานได้

มากขึ้นพร้อมการสะดวกในการติดต่อสื่อสาร ที่ทำให้การรับส่งข้อมูลแบบมัลติมีเดียแบบภาพและเสียง และข้อมูลข่าวสารต่างๆ ได้ดีขึ้นเป็นลำดับอย่างรวดเร็ว ทำให้เทคโนโลยี Flash ยังมีอนาคตที่ดีและน่าสนใจ ซึ่งในปัจจุบัน โปรแกรม Flash พัฒนาจนมาถึงรุ่น (Version) ที่ชื่อว่า “Flash MX”

ความสามารถของโปรแกรมสร้างงานกราฟฟิกที่ถูกพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานเกือบทุกระบบความรู้ เป็นที่มาของการนำเสนอเรื่องราวของโปรแกรมสร้างงานมัลติมีเดียที่ยอดเยี่ยมตัวหนึ่งที่มีนิยมนิยมที่สุดในปัจจุบัน นั่นคือ โปรแกรม Macromedia Flash ในส่วนของขั้นตอนการสร้างสรรคจะแบ่งเป็นส่วนต่างๆ เพื่อให้เหมาะสมกับผู้ใช้งานได้ตั้งใจ หากผู้ใช้งานยังไม่มีพื้นฐานการใช้งาน Flash มาก่อน ย่อมสามารถเรียนรู้และเข้าใจได้โดยง่าย การใช้งานโปรแกรมมีระดับขั้นตอนนี้

ส่วนที่ 1 พื้นฐาน โปรแกรม Flash ส่วนนี้จะอธิบายความรู้พื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการสร้างชิ้นงานด้วยเครื่องมือของโปรแกรม Flash รวมถึงการปรับแต่งและดัดแปลงชิ้นงานไปตามที่ผู้สร้างต้องการ

ส่วนที่ 2 เตรียมพร้อมก่อนสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animation) ในส่วนนี้มาทำความรู้จักกับการสร้างภาพสัญลักษณ์ (Symbol) ให้มีความเคลื่อนไหวแบบต่างๆ ที่เรียกว่า Tween เช่น Motion Tween Shape – Tween Rotation - Tween

ส่วนที่ 3 เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animation) ต่อเนื่องมาจากขั้นตอนในส่วนที่ผ่านมาจะเป็นการนำเสนอตัวอย่างการสร้างผลงานและเคลื่อนไหวแบบต่างๆ ที่น่าสนใจและถือได้ว่าเป็นหัวใจสำคัญของการใช้งาน Flash ในส่วนนี้ได้เพิ่มเติมเทคนิคการใช้งาน Guide – Layer Layer – Mask และอื่นๆ อีกมากมายพร้อมตัวอย่างซับซ้อนขึ้นในตอนที่สามได้เสนอการเขียนโปรแกรมสำหรับ Flash ที่เรียกว่า Action Script ไว้ด้วย

ส่วนที่ 4 ประยุกต์ใช้งาน Flash เพื่อสร้างเว็บไซต์มัลติมีเดีย หลังจากที่ได้เรียนรู้เทคนิคและการใช้เครื่องมือ และสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบต่างๆ กันมาพอสมควรแล้ว ในส่วนนี้ยังบรรจุตัวอย่างการสร้าง e – card หรือการสร้างเกมส์ด้วยเทคนิคที่แตกต่างกันมากมายได้ต่อไป

ขั้นตอนของการใช้งานโปรแกรมเพื่อให้ผู้ใช้งานได้รู้จักการใช้เครื่องมือต่างๆ ของ Flash จนเกิดความชำนาญ การใช้โปรแกรมเมื่อมีการพัฒนาจะทำให้ผู้ใช้สามารถสร้างสรรค์ผลงานในขั้นสูงต่อไปได้ ซึ่งเหมาะสำหรับผู้ที่มีทัศนคติในการเรียนรู้การใช้งานที่ซับซ้อนและมีความสามารถมากขึ้น ทั้งนี้ก็เพื่อวัตถุประสงค์ในการที่จะช่วยนำไปสามารถไปประยุกต์ใช้ได้จริง

บทที่ 3

การวิเคราะห์ข้อมูล

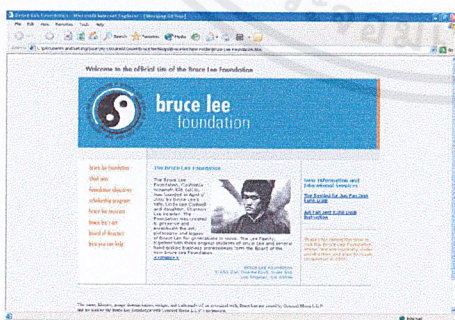
ในการวิเคราะห์ข้อมูลนั้นได้ทำการรวบรวมข้อมูลจากหลายๆสื่อ เช่นจากเว็บไซต์ วีดิโอซีดี ต่างๆ หรือจากหนังสือ จากนั้นได้พิจารณาโดยแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็นสองหัวข้อใหญ่ คือ

1. ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ
2. ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหา

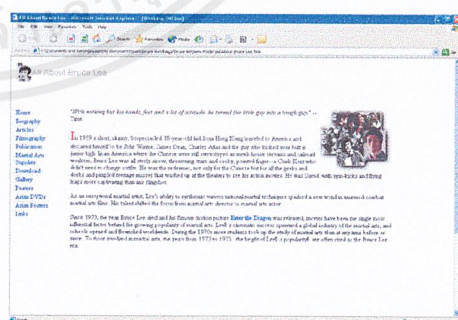
1. ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ

1.1 การวิเคราะห์ข้อมูลตัวอย่างเว็บไซต์

จุดมุ่งหมายคือสร้างเว็บไซต์ให้ดูทันสมัยมากกว่าเว็บไซต์ที่มีอยู่เดิม เพราะต้องการดึงดูดความสนใจของวัยรุ่นสมัยใหม่ให้เข้าไปชม ดังนั้นประการแรกที่จะต้องทำคือการวิเคราะห์เว็บไซต์ที่มีอยู่ เพื่อให้ทราบถึงรูปแบบและวิธีการการนำเสนอในแต่ละเว็บไซต์ว่ามีความแปลกหรือแตกต่างกันอย่างไร และให้ทราบถึงข้อมูลในด้านเนื้อหาว่ามีการนำเสนออะไรบ้าง หรือการจัดวางหน้าเพจต่าง ๆ ในรูปแบบใด ทำให้สามารถนำข้อดีข้อด้อยต่าง ๆ มาวิเคราะห์ปรับปรุงเปลี่ยนแปลงเพื่อที่จะทำให้เว็บไซต์ของเรามีความพิเศษแตกต่างจากเว็บไซต์อื่นๆ ซึ่งผลจากการวิเคราะห์นั้นทำให้ทราบว่าเว็บไซต์ที่มีอยู่ส่วนใหญ่เป็นของต่างประเทศ และเป็นเว็บไซต์ที่มีมานานแล้ว ไม่มีเสียงหรือลักษณะต่าง ๆ ของภาพยนตร์มาช่วยสร้างความสนใจเท่าที่ควร บางเว็บไซต์ขาดสีสัน ไม่กระตุ้นผู้ชมเว็บไซต์ให้เกิดความสนใจ



[www.bruce Lee foundation.com](http://www.brucelee.com)



[www. Allabout brucelee. com](http://www.Allaboutbrucelee.com)

ภาพที่ 3.1 ตัวอย่างเว็บไซต์ที่มีอยู่ในปัจจุบัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 ข้อมูลด้านการออกแบบกราฟฟิกภาพประกอบภายในเว็บไซต์

หลังจากวิเคราะห์เว็บไซต์ต่างๆแล้ว ทำให้ต้องวิเคราะห์ภาพประกอบซึ่งจะนำไปใช้ในเว็บไซต์ โดยได้หาข้อมูลเกี่ยวกับภาพประกอบของบรูซ ลี ในรูปแบบต่างๆ เช่นโปสเตอร์ หรือภาพประกอบบนหนังสือ บนปกดีวีดี วีซีดี เพื่อศึกษาสไตล์ของกราฟฟิก ลักษณะการใช้ตัวหนังสือ ซึ่งข้อมูลที่ได้มานั้นทำให้ทราบว่า ยังเป็นภาพที่เก่ามากจะเน้นสีสันมากมาย มักไม่ใช้สีคุมโทน ในส่วนที่เป็นภาพโปสเตอร์ก็นิยมภาพเขียน มีการใช้รายละเอียดประกอบต่างๆในภาพเยอะแยะ ทำให้ดูรก องค์ประกอบจะเน้นตัวบรูซ ลี ชัดเจนในท่าทางหรือสีหน้าที่แตกต่างกันไป ส่วนภาพที่สมัยใหม่ขึ้นมาหน่อยก็จะมีการควบคุมการใช้สี และลดทอนรายละเอียดได้น่าสนใจกว่า



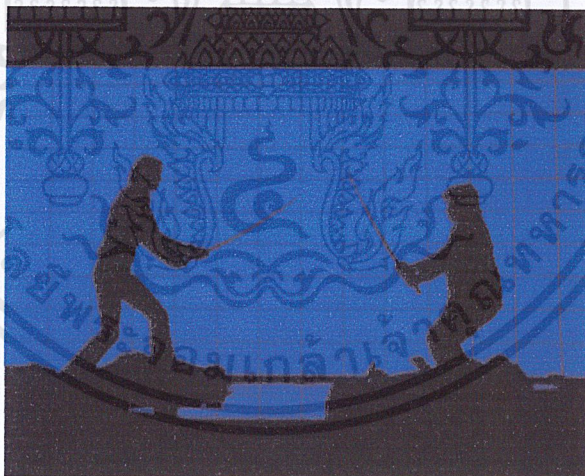
ภาพที่ 3.2 ตัวอย่างภาพประกอบจากสื่อต่างๆ

ในการออกแบบเว็บไซต์ ข้าพเจ้าได้หยิบรายละเอียดบางอย่างซึ่งยังคงเป็นเอกลักษณ์ โดยการยึดการขยายภาพลักษณะของตัวบรูซ ลี เป็นหลัก และรายละเอียดบางอย่างที่แสดงถึงตัวบรูซ ลี ได้อย่างชัดเจน เช่น มังกร ซึ่งยังคงยึดเอาไว้ไม่ตัดทิ้งไป แต่จะมีการนำมาทำใหม่ในจังหวะที่แตกต่างกันหรืออาจเปลี่ยนแปลงลดทอนรายละเอียดลงไปบ้าง นอกจากนี้ยังมีข้อมูลของภาพประกอบประเภทอื่นที่ข้าพเจ้าจะยึดเป็นสไตล์ ซึ่งเป็นการใช้กราฟฟิกที่ตัดทอนแบนๆงๆๆๆที่ทำให้ดูใหม่ขึ้นแต่ยังคงกลิ่นไอของยุคสมัยนั้นได้เป็นอย่างดี โดยข้าพเจ้าจะนำภาพบรูซ ลี มาปรับแต่งหรือวาดใหม่ด้วยโปรแกรม Illustrator ซึ่งจะได้ภาพลายกราฟฟิกตัดทอนที่เหมือนจริง นอกจากนั้นยังมีข้อมูลบางอย่างเช่น การใช้ภาพที่เป็นเงาทึบแสงล้วนๆ ทำให้เห็นการโฉบูปร่างที่ชัดเจน ซึ่งข้าพเจ้าได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์เรื่อง KILL BILL ในซีนหนึ่งของเรื่อง ซึ่งผลที่ออกมาก็คือท่าทางการต่อสู้

ที่ดูเท่ๆ และสวยงามด้วยสีเพียงสองสีเท่านั้น คือสีดำทึบที่เป็นสีของตัวละคร และสีพื้นซึ่งเป็นฉากหลัง โดยข้าพเจ้าได้หยิบยืมมาใช้ในส่วนของการทำงานภาพเคลื่อนไหวที่เป็นการต่อสู้



ภาพที่ 3.3 รูปแบบกราฟฟิกที่นำมาใช้ภายในเว็บไซต์



ภาพที่ 3.4 จากภาพยนตร์เรื่อง Kill Bill

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 การวิเคราะห์ข้อมูลด้านการสร้างภาพเคลื่อนไหวภายในเว็บไซต์

ในส่วนของการทำงานภาพเคลื่อนไหวที่จะนำมาใช้เป็นลูกเล่นในเว็บไซต์นั้น อาศัยการ Capture มาจากวีซีดี โดยเลือก ซี๊ด ที่เราต้องการ แล้วกำหนดว่าอยากให้ภาพของเราเริ่มเคลื่อนไหวจากตรงไหนและหยุดตรงภาพไหน จากนั้นทำการ Capture รูปมาทีละรูป เริ่มจากรูปแรกที่เราต้องการโดยจับภาพทีละสแต๊ป จนไปถึงรูปสุดท้ายที่เราต้องการให้หยุด ยิ่งเราจับภาพมากเท่าไร ความละเอียดของการเคลื่อนไหวจะยิ่งนุ่มนวลมากขึ้นเท่านั้น จากนั้นนำภาพที่ได้ Capture ทั้งหมดมาปรับแต่งลงในโปรแกรม Photoshop อีกทีหนึ่งเพื่อให้ได้สไลด์รูปภาพตามที่เสนอไว้โดยเจาะเอาเฉพาะบางส่วนของภาพที่เราต้องการ ส่วนที่เหลือที่ไม่ต้องการลบทิ้งไป จากนั้นทำการเปลี่ยนสีของภาพให้เป็นตามสไลด์ที่เราต้องการ ทำอย่างนี้จนกระทั่งเสร็จหมดทุกรูป



ภาพที่ 3.5 ตัวอย่างภาพที่ Capture จากวีซีดี



ภาพที่ 3.6 ภาพที่ได้รับการปรับแต่ง

หลังจากนำภาพไปปรับแต่งแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการนำภาพทั้งหมดไปทำอนิเมชันเคลื่อนไหว โดยใช้โปรแกรม Macromedia flash MX ใช้การเรียงภาพต่อกันแบบ Frame by Frame แล้วกำหนดความเร็วตามที่เรารต้องการ ซึ่งในส่วนของการทำงานภาพเคลื่อนไหวก็จะอาศัยหลักการพื้นฐานแบบนี้เป็นส่วนใหญ่ หรืออาจมีจะมีการใช้ภาพนิ่งบ้างเคลื่อนไหวบ้างแล้วแต่ความเหมาะสมและอาจมีการใส่เรื่องราวลงไปเพื่อให้ภาพเคลื่อนไหวเหล่านั้นทำกิจกรรมบางอย่างให้สัมพันธ์กับผู้ใช้ เช่น เมื่อคลิกปุ่ม ก็จะปรากฏภาพเคลื่อนไหวเป็นภาพบุรุษ ไล่กำลังชกมาที่หน้าจอ เมื่อชกแล้วก็ปรากฏปุ่มเมนูแยกย่อยขึ้นมาอีกทีหนึ่ง เป็นต้น ซึ่งวิธีการเหล่านี้จะเอื้อประโยชน์ให้กับการดีไซน์ได้มากขึ้น นอกจากนี้จะมีความน่าสนใจเพิ่มขึ้นแล้วยังเป็นการเสริมลูกเล่นไปในตัวอีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหา

การหาข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาได้รวบรวมมาจากหลายๆ เว็บไซต์ จากภาพยนตร์วีซีดีของบรูซ ลี หลายๆ เรื่อง และบทความบางส่วนจากนิตยสาร เพื่อนำมาเปรียบเทียบหาข้อมูลที่น่าเชื่อถือได้ที่สุด ซึ่งในส่วนของเนื้อหานี้ได้แบ่งออกเป็น 6 เมนู

1. ข้อมูลเกี่ยวกับชีวประวัติ
2. ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์
3. ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะป้องกันตัว
4. ข้อมูลเกี่ยวกับการเสียชีวิตอย่างปริศนาของบรูซ ลี
5. แกลเลอรีรูปภาพ
6. รวมถึงสิ่งที่เกี่ยวข้องกับบรูซ ลี

1 ข้อมูลเกี่ยวกับประวัติ

บรูซ ลี เกิด 27 พฤศจิกายน 1940 ที่ซานฟรานซิสโก สหรัฐอเมริกา ซึ่งถ้าอ่านตามหลักดาราศาสตร์ของปฏิทินแบบจีน ปีที่เขาเกิดคือปีของมังกร เขามีชื่อว่า ลี จุน ฟาน ก่อนที่จะรู้จักในนาม บรูซ ลี พ่อของเขาเป็นคนจีนเต็มตัว และเป็นนักแสดงละครจำพวก ซึ่งกำลังตระเวนเปิดการแสดงร่วมกับคณะจี๊วทวงต้ง ส่วนแม่ของเขานั้นเป็นลูกครึ่งจีนเยอรมัน

เมื่อเสร็จสิ้นการแสดง ครอบครัวของเขากลับฮ่องกงเมื่อบรูซ ลี อายุได้ 3 เดือน บรูซเริ่มเล่นภาพยนตร์ตั้งแต่อายุ 6 ขวบ ซึ่งภาพยนตร์เรื่องแรกของเขาคือ The beginning of the boy และ 2 ปีต่อมาเขารับบทนำในภาพยนตร์เรื่อง My son Ah Cheun ในภาพยนตร์เรื่องนี้เขาได้แสดงร่วมกับพ่อของเขาด้วย ซึ่งช่วงเวลานั้นบรูซแสดงภาพยนตร์กว่า 20 เรื่อง บทที่เขาเล่นมักจะรับบทเด็กอนาถาจอมเกร และมักมีการใช้กำลังให้เห็นอยู่ในหนังเสมอ

บรูซ ลี ไม่เก่งในเรื่องการเรียน แต่เขาชอบที่จะศึกษาศิลปะมวยจีนมากกว่า ครูคนแรกของเขาเป็นปรมาจารย์หวงซุน ซึ่งหวงซุนมีรากฐานมาจากวัดเส้าหลิน นอกจากนั้นเขาก็ชอบเดินรำด้วย บรูซเป็นนักเดินชะ ชะช้า และเป็นแชมป์ฮ่องกงชะ ชะ ช่าในปี 1958

ปี 1958 เมื่อบรูซ อายุครบ 18 ปี เขาต้องกลับอเมริกาเพื่อยืนยันความเป็นพลเมืองซานฟรานซิสโก จากนั้นเขาย้ายไปซีแอตเติล และทำงานเป็นพนักงานเสิร์ฟในร้านอาหารจีน โดยแลกกับที่พัก และค่าอาหารเป็นค่าทำงาน เขาเข้าเรียนมหาวิทยาลัยออลิงตัน สาขาปรัชญา และสอนกังฟูให้กลุ่มเพื่อนนักศึกษา หนึ่งในนั้นคือ ลินดา เพื่อนสาว ที่ต่อมาทั้งคู่ได้แต่งงานกัน และมีลูกสองคน แบรดคอน และ แชนนอน

การสาธิตกังฟูที่ลองบีช ในปี 1964 ได้กลายเป็นเหตุการณ์สำคัญ เมื่อการสาธิตกังฟูของบรูซ ลี ไปเข้าตาของผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ ซึ่งต้องการหาผู้แสดงในหนังซีรีส์ชุดหนึ่ง ซึ่งบรูซถูกเลือกให้ไปทดสอบบทบาท แต่ด้วยเหตุขัดข้องทำให้ซีรีส์ชุดนั้น ไม่มีการสร้าง แต่เขากลับได้รับบท เค โด้ ในภาพยนตร์ชุด Green Hornet บรูซได้รับความนิยมนามากมาย และเด่นยิ่งกว่าคาราน่า

ชั้นเรียน Jeet Kune Do ของบรูซ ลี โค้งดังถึงขนาดคิดค่าสอนชั่วโมงละ 275 เหรียญ เขามีลูกศิษย์อย่าง สตีฟ แมคควีน, ชัค นอร์ริส, เจมส์ โคเบิร์น

อย่างไรก็ตามความฝันของบรูซคือฮอลลีวูด แต่ฮอลลีวูดยังไม่เป็นที่ทำที่จะเสนอบทภาพยนตร์ให้ กับเขา บรูซ ลี จึงกลับฮ่องกงในปี 1970 ช่วงแรกเขาติดต่อบรรดาโรงถ่าย แต่ไม่มีใครตระหนักในความสามารถของเขา แต่ไปถูกตาเรมอนด์ เซา หัวหน้าโรงถ่ายโกลด์เค้น ฮาร์เวสท์ในสมัยนั้น และเซ็นสัญญาเล่นหนัง 2 เรื่อง จากนั้นบินสู่ประเทศไทยเพื่อถ่าย The big boss เมื่อออกฉายทำรายได้ทำลายสถิติหนังทำเงิน และทำให้บรูซ ลี เป็นดาราใหญ่ เขาและเรมอนด์ เซา ปลายปลื้มมากและเริ่มแผนการสร้างภาพยนตร์เรื่องที่สองคือ The Chinese Connection ด้วยเนื้อเรื่องที่เข้มข้นขึ้นเกี่ยวกับการระบายความแค้น เมื่อออกฉายกลายเป็นหนังทำลายสถิติอีกครั้ง ไม่ช้าบรูซ ลี ก็คิดภาพยนตร์เรื่องใหม่ของเขา ซึ่งถ่ายทำที่กรุง โรมประเทศอิตาลี ในชื่อเรื่องว่า The way of the dragon ซึ่งบรูซ ลี แสดงนำ เขียนบท และกำกับ ช่วงเวลานั้น บรูซ ลี ได้พยายามหาทางสร้างภาพยนตร์เรื่อง Silent Fruit และในช่วงที่กำลังหาโลกทัศน์ที่เนปาลอยู่นั้น บรูซ ลี ก็เกิดแรงบันดาลใจเรื่องใหม่นั้นคือ Game of death และระหว่างนี้ Warner Bros. ได้ลงหุ้นกันกับเรมอนด์ เซา และบรูซ ลี ในการสร้างหนังเรื่อง Enter the dragon ซึ่งเป็นหนังฮอลลีวูดเรื่องแรกที่บรูซ ลี แสดงนำ

ช่วงเวลานั้นบรูซ ลี โค้งดังขึ้นทุกที นิตยสารหลายเล่มมีลงเกี่ยวกับประวัติและผลงานของเขา ไม่มีใครที่ไม่รู้จักเขา ซึ่งในโลกของศิลปะมวยจีนและภาพยนตร์บู๊ บรูซ ลี คือซูเปอร์สตาร์

วันที่ 20 กรกฎาคม ปี 1973 บรูซ ลี เสียชีวิตอย่างกะทันหันหันขณะอายุ 32 ปี ที่โรงพยาบาลควีนอลิซาเบธ ทั้งฮ่องกงตกตะลึงเมื่อข่าวแพร่ออกไป ไม่มีใครอยากจะเชื่อว่าบรูซ ลี จะเสียชีวิต พิธีศพจัดขึ้นที่ฮ่องกง คนนับพันต่างยืนออกันที่สถานที่ทำศพเกาลูน ทั่วฮ่องกงต่างถกเถียงกันถึงการตายของเขา โดยผลการชันสูตรเปิดเผยว่า บรูซ ลี ป่วยด้วยโรคเส้นเลือดโป่งในสมอง ก่อนจะเสียชีวิตลงด้วยผลจากปฏิกิริยาต่อแอสไพริน

2 ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์

- The big boss ต้นฉบับ ไอ้หนุ่มจีนตั้งอันลือลั่น ภาพยนตร์เรื่องนี้ถ่ายทำในประเทศไทยตลอดทั้งเรื่อง บรูซ ลี รับบทเป็น เฉาอัน หนุ่มชาวจีนที่เดินทางมาทำงานใน โรงงานน้ำแข็งแห่งหนึ่งในเมืองไทย โดยมีเจ้าแก๊สเป็นเจ้าของ แต่เบื้องหลังกลับเป็นพ่อค้าฆราวาญใหญ่ หลังจากที่มีการ

หายตัวไปอย่างลึกลับของเพื่อนร่วมงาน 2-3 ของเจอาอัน ทำให้คนงานที่เหลือเกิดความไม่พอใจและก่อการประท้วง ทำให้เจอาอันอาสาที่จะเป็นคนไถ่เกลี้ยกับเจ้าแก่เสีย จนเจอาอันรับรู้ถึงความผิดปกติก็นิ่งออกสืบหาความจริงและพบว่ามียาเสพติดอยู่ในก้อนน้ำแข็งและพบศพของเพื่อนคนงานที่หายตัวไป เจอาอันโกรธแค้นเจ้าแก่เป็นอย่างมาก จึงบุกไปที่คฤหาสน์ของเจ้าแก่เพื่อทวงความยุติธรรมให้กับเพื่อนของเขาที่ตายไป

- The Chinese connection บรูซ ติ รับบทเป็นเงินเงินหนุ่มนักเรียนนอกที่เดินทางกลับบ้านแต่กลับพบว่าทุกอย่างได้เปลี่ยนไป เมื่ออาจารย์ของเขาเสียชีวิต โรงเรียนและเพื่อนร่วมชาติถูกโรงเรียนต่างชาติครอบงำ ในเรื่องเงินเงินจะต้องบุกไปยังโรงเรียนสอนศิลปะป้องกันตัวของญี่ปุ่น เพื่อล้างแค้นให้อาจารย์ที่ถูกวางยาพิษ และยังเป็นครั้งแรกที่บรูซ ติ ใช้กระบองสองท่อนที่เชื่อมด้วยโซ่ควงสลับมือแล้วพาดไปที่พวกญี่ปุ่นนับสิบคนที่มาเหยียบย่ำชาวจีน

- The way of the dragon บรูซ ติ รับบท ถังหลงที่เดินทางไปยังกรุงโรมเพื่อช่วยเหลือ อาซิง ซึ่งเป็นเพื่อนเก่าแก่ของครอบครัว ซึ่งพ่อของเธอได้ทิ้งร้านอาหารไว้ให้ดูแลต่อ แต่ถูกกลุ่มอิทธิพลตามรังควานเพื่อบังคับให้ขายร้านอยู่เสมอ แต่เมื่อมีถังหลงทำให้กลุ่มอิทธิพลต้องร่นถอยกลับไป หัวหน้ากลุ่มจึงได้จ้างนักสู้ฝีมือดีมาจากอเมริกา เพื่อมาประมือกับถังหลงโดยเฉพาะ ฉากเด็ดในภาพยนตร์เรื่องนี้อยู่ที่การต่อสู้กันระหว่างบรูซ ติ กับซัค นอร์ริส ในช่วงท้ายเรื่อง และนี่คือหนังเรื่องแรกที่บรูซ ติ เขียนบทและกำกับเอง

- Enter the dragon เป็นผลงานเรื่องที่สี่ของบรูซ ติ แต่เป็นเรื่องแรกที่ผู้ใช้กำกับฝรั่ง และเป็นความร่วมมือระหว่างฮ่องกงและฮอลลีวูด บรูซ ติ รับบทเป็นสายลับที่เดินทางไปยังเกาะแห่งหนึ่งที่มีการแข่งขันศิลปะการต่อสู้ ซึ่งจัดโดยมิสเตอร์ทาน โดยบรูซ ติ ถูกส่งไปเพื่อสืบสวนเกี่ยวกับการลักลอบค้ากัญชาและทาส ฉากเด็ดคือฉากที่บรูซ ติ ไล่ตามวายร้ายที่สวมกรงเล็บเหล็กเข้าไปในห้องกระจก และต้องตั้งสมาธิจับการเคลื่อนไหวของศัตรู เป็นฉากที่ชวนพิศวงและลุ้นระทึกสุดๆ

- Games of death นี่คือนั่งที่บรูซ ติ แสดงค้างไว้ก่อนที่เขาจะเสียชีวิต เดิมทีพลอตเรื่องเกี่ยวกับการบุกขึ้นเจดีย์เจ็ดชั้นเพื่อไปเจอกับอะไรสักอย่าง โดยที่ในแต่ละชั้นจะต้องต่อสู้กับนักศิลปะป้องกันตัวที่เก่งกาจ แต่เมื่อบรูซ ติ เสียชีวิตไปเสียก่อน จึงมีการควานหาตัวนักแสดงแทนเพื่อมาทดแทนในส่วนที่ บรูซ ติ ไม่ได้แสดงเอาไว้ ซึ่งเราจะได้เห็นบรูซ ติ ตัวจริงในช่วงการต่อสู้ท้ายเรื่อง ดังนั้นพลอตเรื่องจึงถูกเปลี่ยนใหม่หมด เป็นเรื่องเกี่ยวกับคารากังฟู บิลลี่ หลู ที่มีผู้มีอิทธิพลมาชักชวนให้เขาเข้าสังกัดเพื่อร่วมแข่งขันการต่อสู้ แต่บิลลี่ หลู ไม่ยอม จึงโดนจ้องที่จะสังหาร แต่ความพยายามของคนร้ายที่จะสังหารเขาล้มเหลว ทุกคนคิดว่าบิลลี่ หลู ตายแล้วแน่ๆ แต่กลับตรงกันข้ามกัน เขาหนีรอด และหลบซ่อนตัวเพื่อเตรียมตัวแก้แค้น

3 ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะป้องกันตัว

จะกล่าวถึงหลักการต่อสู้ที่บรูซ ลี คิดค้นขึ้น คือ Jeet Kune do

Jeet Kune do (จีท กุน ได๋) หรือวิถีแห่งหมัดสกัดกั้น(หรือเท้า) คือมวยที่อาศัยพื้นฐานจากหวิงชุน คือการหยุดหมัดหรือการหยุดคู่ต่อสู้โดยอาศัยจังหวะที่เขาเข้ากระทำ Jeet Kune do เป็นหลักการต่อสู้มือเปล่าที่คิดขึ้นมาโดย บรูซ ลี โดยที่ก่อนหน้านั้นเขาได้เรียนมวยหวิงชุนมาก่อน ซึ่งการสกัดกั้นหมัดก็เป็นหนึ่งในบรรดาหลักการของหวิงชุน โดยเขาใช้หลักการนี้เป็นแนวทางของเขา

Jeet Kune do ไม่ใช่มวยชนิดใหม่ แต่เป็นการแสดงออกของการเคลื่อนไหวตามหลักของหวิงชุน ในการรุกหรือรับก็ได้ตามสถานการณ์ Jeet Kune do เป็นการต่อสู้จริงๆ ไม่ใช่เพื่อการกีฬา แต่จะมีแข่งในสังเวียนได้ โดยบรูซ ได้รวบรวมเทคนิคและข้อดีของศิลปะการต่อสู้แนวต่างๆ ไว้ถึง 26 ชนิด เช่น กังฟูหลายๆชนิด, ยิวยิตสู, มวยปล้ำ, มวยไทย, มวยสากล, คาราเต้ ... ฯลฯ โดย บรูซ เห็นว่าศิลปะแต่ละชนิดมีข้อดีข้อเสียต่างกัน เช่น เทควันโด จะเน้นไปที่วงนอกหรือ ยูยิตสูจะเน้นทุ่มหรือล็อก ซึ่ง บรูซจึงรวมเทคนิคไว้ด้วยกันและปรับปรุงเพื่อให้การเคลื่อนไหวปรับเปลี่ยนเป็นท่าทางที่สั้นไหลขึ้น โดยแบ่งระยะการต่อสู้ออกเป็น 4 ระยะด้วยกัน คือ

- ระยะต่อสู้ด้วยเท้า ระยะนี้จะอยู่ห่างจากเป้าหมายที่สุด เป็นระยะที่ใช้เท้าโจมตีแล้วได้ผลดีคือส่งแรงได้หมดซึ่งเป็นระยะเตะที่ใช้ในเทควันโด, มวยไทย, ...

- ระยะต่อสู้ด้วยมือ ระยะนี้จะป็นระยะที่เข้าใกล้เป้าหมายมากขึ้นเป็นระยะหวังผลในการตอยซึ่งใช้มากในมวยสากลหรือการใช้มือของคาราเต้

- ระยะ Trapping ระยะนี้เป็นระยะที่สามารถปิดป้องหมัดและใช้เข้าสู่ Grappling หรือวงในซึ่งระยะนี้เป็นการใช้หมัดสั้นต่างๆของกังฟูได้ดี หรือ อาจมีศอก หรือ เข่าของมวยไทย

- ระยะ Grappling (ประชิดตัว) ระยะนี้เราจะอยู่ใกล้มากหรือติดกับเป้าหมาย โดยสามารถจับล็อก ทุ่ม หักข้อต่อได้ ระยะนี้เป็นระยะถนัดของยิวยิตสู, ยูโด โดยทุ่มลงพื้นแล้วยังทำลายอาวุธของคู่ต่อสู้ได้

โดยการฝึกจะเริ่มจากเบสิค การต่อสู้ 26 ชนิดก่อน แล้วนำมาประยุกต์เข้ากับผู้ฝึกอีกทีโดยสามารถใช้ประโยชน์จากทุกสถานการณ์ได้

Jeet Kune do เป็นหลักการต่อสู้ไม่ใช่ศิลปะการต่อสู้ โดยหลังจาก บรูซ ลี เสียชีวิต ก็เหลือแต่ Dan Inosanto เพื่อนคู่ฝึกซ้อมของบรูซ ลี เท่านั้นที่รู้ถึงแก่นของ Jeet Kune do มากที่สุด

บรูซ ลี จะเปลี่ยนวิธีการต่อสู้ของเขาเสมอ เพื่อที่จะปรับปรุงตัวเขาเองให้เป็นที่หนึ่ง ในภาพยนตร์ของบรูซ ลี จะไม่มีการใช้ Jeet Kune do เขาจะแสดงด้วยท่าทางที่วาดลวดลายเพื่อให้เกิดความสะใจกับแฟนภาพยนตร์ของเขาเท่านั้น

บรูซ ลี ยึดหลักความพร้อมของร่างกายอย่างเคร่งครัด ด้วยการทุ่มเทด้านการฝึกฝน เขากล่าวว่า “การฝึกคือหนึ่งในเรื่องที่น่าทึ่งมากที่สุด มีการทุ่มเทเวลามากเกินไปเพื่อพัฒนาทางด้านทักษะ และทุ่มเทเวลาน้อยไปในแง่พัฒนาการของแต่ละคนในการมีส่วนร่วม” ซึ่งการที่บรูซเน้นร่างกายที่สมบูรณ์พร้อม เป็นการเปิดทางสายใหม่ให้กับบรรดาศิษย์ ซึ่งพวกเขาได้ทำตามคำแนะนำในการฝึกฝนเทคนิคใหม่ๆ เพิ่มเติมให้กับศิลปะมวยจีน

4 ข้อมูลเกี่ยวกับการเสียชีวิตอย่างปริศนาของบรูซ ลี

บ่ายวันที่ 20 กรกฎาคม 1973 บรูซ ลีไปที่อพาทเมนท์ของเบ็ตตี้ ดิงเพย์คาราสาวแสนสวยชาวไต้หวัน โดยทั้งคู่จะไปทานมื้อค่ำกับเรมอนด์ เซา แต่เป็นการนัดหมายที่บรูซ ลีไม่อาจไปได้ เบ็ตตี้ โทรบอกเรมอนด์ เซาว่า บรูซล้มตัวลงจิบเพราะปวดศรีษะ และเธอปลุกเขาไม่ตื่น เรมอนด์ เซารีบไปที่อพาทเมนท์ของเบ็ตตี้ หมอถูกตามตัว และในที่สุดรถพยาบาลก็มา บรูซ ลีเสียชีวิตขณะนำส่งโรงพยาบาล

ทั้งสองคนตกตะลึงเมื่อข่าวแพร่ออกไป แต่เบ็ตตี้ ดิงเพย์ ปิดปากเงียบ บรรดาผู้เชี่ยวชาญต่างถกเถียงเกี่ยวกับผลชันสูตรจนกระทั่งศาลฟังพอใจ บรูซ ลีเสียชีวิตเพราะเชื้อในสมองสมองของเขาเกิดอาการบวม สาเหตุเกิดจากยาที่เขารับประทานเพื่อบรรเทาการปวด คำตัดสิน ตายโดยอุบัติเหตุ

คำตัดสินช่วยลดแรงกดดันที่เบ็ตตี้ ดิงเพย์ประสบ แต่เป็นที่ซุบซิบนินทาสนุกปากว่า บรูซตายขณะทั้งคู่ยุ่งกัน และหลังจากเหตุการณ์ผ่านพ้นไป 10 ปี เบ็ตตี้ ดิงเพย์จึงยอมให้สัมภาษณ์ในทีวีส่องกงเป็นครั้งแรกว่า เธอปฏิเสธว่าเธอกับบรูซไม่ได้มีเพศสัมพันธ์กันในวันเกิดเหตุ เธอบอกว่าเธอให้บรูซนอนบนเตียง และหายาแก้ปวดศรีษะให้เขาทาน

อย่างไรก็ตามก็มีการคาดคะเนต่างๆ นานาถึงการตายทั้งที่ฟังดูมีสาระและไร้สาระ เช่น บรูซ ลีตายเพราะ ไปมีเรื่องกับอันดพาด บางทีว่าบรูซยังไม่ตายเพียงแต่หลบไปใช้ชีวิตอยู่ในมุมหนึ่งของประเทศจีน

5 แกลเลอรีรูปภาพ

ประกอบด้วย 3 แกลเลอรี

- แกลเลอรีรูปภาพของบรูซ ลี
- แกลเลอรีรูปภาพจากภาพยนตร์
- แกลเลอรีรูปภาพจากโปสเตอร์

6 รวมถึงเกี่ยวกับบรูซ ลี

ประกอบด้วย 2 เมนู

- ลิงค์เกี่ยวกับบรูซ ลี

- ลิงค์เกี่ยวกับ Jeet Kune do

เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลจากสองหัวข้อที่ได้กล่าวไปแล้ว จะเข้าสู่ขั้นตอนต่อไปคือขั้นตอนของการออกแบบ ดังนั้น การใช้ภาพ ข้อความ และการเคลื่อนไหวจะต้องแสดงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ทุกอย่างจะต้องสามารถทำงานได้สอดคล้องกับคอนเซ็ปต์ที่นำเสนอ ซึ่งเป็น Theme เดียวกัน



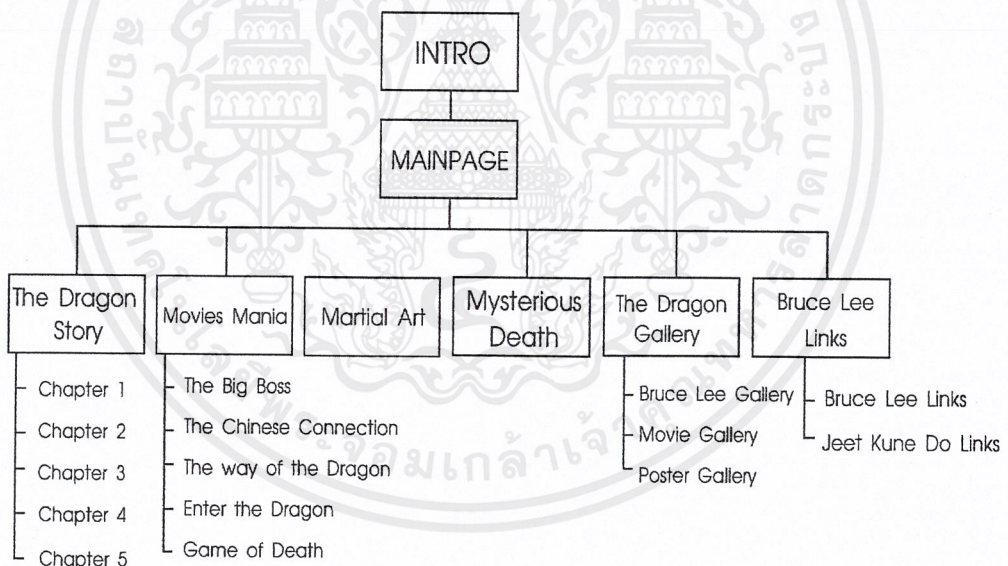
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการออกแบบ

จากการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมด ทำให้เข้าสู่ขั้นตอนการออกแบบ โดยจะนำแนวทางที่ได้วิเคราะห์มาเป็นแนวความคิดในการออกแบบ ซึ่งจะพัฒนาเป็นผลงานจริงในเวลาต่อมา ซึ่งขั้นตอนนี้คือการใช้กระบวนการทางความคิดในการออกแบบเพื่องานที่มีความสมบูรณ์ และเป็นการพัฒนาการออกแบบเป็นระบบขั้นตอนเพื่อให้ง่ายต่อการปฏิบัติงานจริง ซึ่งขั้นตอนการออกแบบมีดังนี้

การเขียนแผนผังของเว็บไซต์ (Site Map)



ภาพที่ 4.1 แผนผังเว็บไซต์ Site Map

การเขียนแผนผังของเว็บไซต์ (Site Map) แบ่งออกตามเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ ซึ่งประกอบด้วย Intro (ส่วนของการแนะนำก่อนเข้าหน้าหลักของเว็บไซต์) หน้า Mainpage (หน้าหลักที่ให้ผู้ชมเว็บสามารถเลือกเปิดดูหน้าต่างๆ ได้โดยง่าย) และหน้าเมนูหลัก 6 หน้า ประกอบด้วย

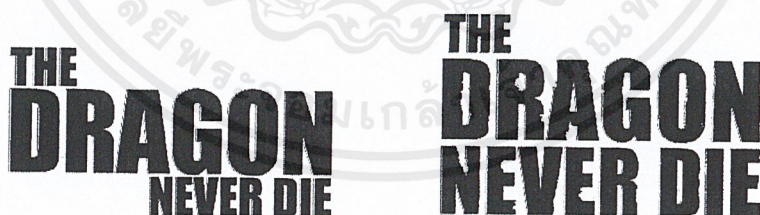
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- The Dragon Story นำเสนอประวัติของบรูซ ลี ซึ่งแบ่งเป็น 6 Chapter โดยเล่าเรื่องตั้งแต่บรูซ ลี เกิดจนกระทั่งเสียชีวิต โดยผู้ชมสามารถเลือกอ่านตามลำดับเหตุการณ์หรือเลือกเฉพาะตอนที่สน ใจก็ได้
- Movies Mania นำเสนอภาพยนตร์ 5 เรื่องที่โด่งดังของบรูซ ลี โดยแบ่งย่อยให้สามารถคลิก เรื่อง ที่ต้องการได้
- Martial Art นำเสนอศิลปะป้องกันตัว Jeet Kune Do
- Mysterious Death การเสียชีวิตอย่างปริศนา
- The Dragon Gallery รวมแกลเลอรีรูปภาพ ประกอบด้วยเมนูย่อย 3 ส่วน
- Bruce Lee Links หน้ารวมลิงค์สำคัญของบรูซ ลี เพื่อให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์ อื่นๆ

การสร้างแผนผังสามารถทำให้เห็นภาพรวมทั้งหมดของเว็บไซต์ ซึ่งจะเอื้อประโยชน์ต่อการ ออกแบบ และแจกแจงเนื้อหาให้แยกเป็นกลุ่มชัดเจน ในส่วนนี้จะมีผลต่อการนำภาพเคลื่อนไหวที่ จะนำมาใช้เปลี่ยนหน้าแต่ละหน้าให้มีความต่อเนื่องกันด้วย

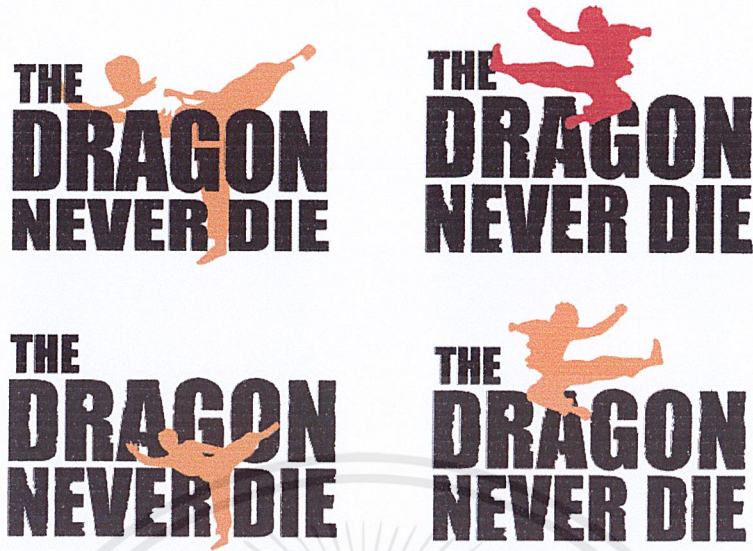
การออกแบบโลโก้

เริ่มจากการกำหนดชื่อให้เว็บไซต์ก่อน โดยจะต้องคิดว่าเป็นชื่อที่สามารถนำเสนอความเป็น บรูซลีให้ได้มากที่สุด จึงทำให้นึกถึงมังกร ซึ่งสามารถ present ถึงนักสู้เมืองจีน ได้เป็นอย่างดี จึงให้ ชื่อเว็บว่า The Dragon Never Die ซึ่ง Dragon ในที่นี้ก็หมายถึงตัวของบรูซ ลี แรกเริ่มใช้ตัวอักษรให้มี ลักษณะใหญ่และหนาให้ความรู้สึก แข็งแรง มั่นคง และขั้นต่อมาเสริม texture ของตัวอักษรให้ดู สีกร่อน ให้ความรู้สึกถึงแอ็คชั่น และมันซึ้นกว่าตัวอักษรแบบเรียบๆ



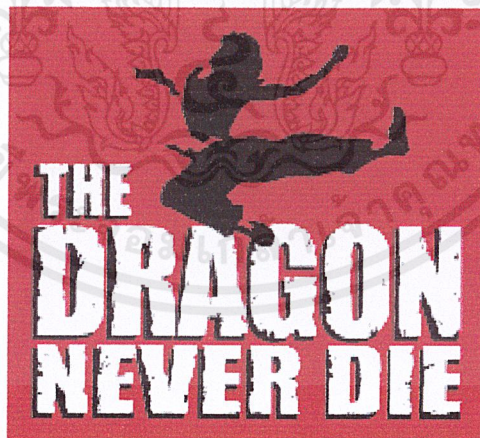
ภาพที่ 4.2 แบบร่างโลโก้ 1

ในขั้นต่อมาจึงลองพลิกแพลงเติมรายละเอียดอื่นๆลงไป ซึ่งเพิ่มลายกราฟฟิกของบรูซ ลี ใน แบบตัดทอนเงาแบนๆในลีลาต่างๆมาใช้เพิ่มรายละเอียดให้รู้สึกถึงความเป็นบรูซ ลี มากยิ่งขึ้น โดย ลองจัดวางในจังหวะที่แตกต่างกันเพื่อหาความลงตัว และเปลี่ยนสีสัน ให้ตัดกับตัวหนังสือชัดเจน



ภาพที่ 4.3 แบบร่างโลโก้ 2

แต่ในขั้นตอนนี้ยังไม่สามารถหาความลงตัวได้ เพราะจะต้องนำโลโก้ไปวางในพื้นที่แบน ซึ่งเป็นเบ็คกราวนด์บนพื้นเว็บ จึงเปลี่ยนสีของตัวอักษรเป็นสีขาว และเสริมด้วยเงาของตัวอักษรสีดำเพื่อขบเน้นให้เห็นชื่อของเว็บให้ชัดเจนขึ้น พร้อมกับภาพบุรุษ ลี ในขณะที่โช่วลีลาการต่อสู้ซึ่งเป็นสีดำ ซึ่งตัดกับตัวอักษรชัดเจน



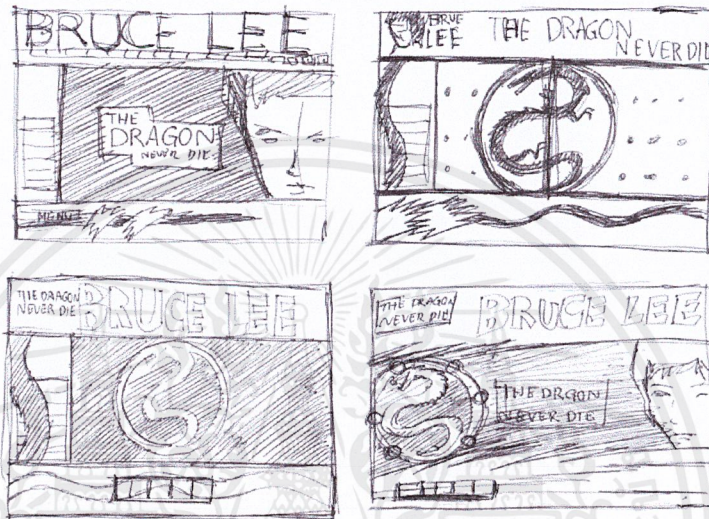
- Pantone DS 22-2c
- Black
- White

ภาพที่ 4.4 โลโก้แบบสมบูรณ์เมื่อวางบนพื้นหลังสีแดง

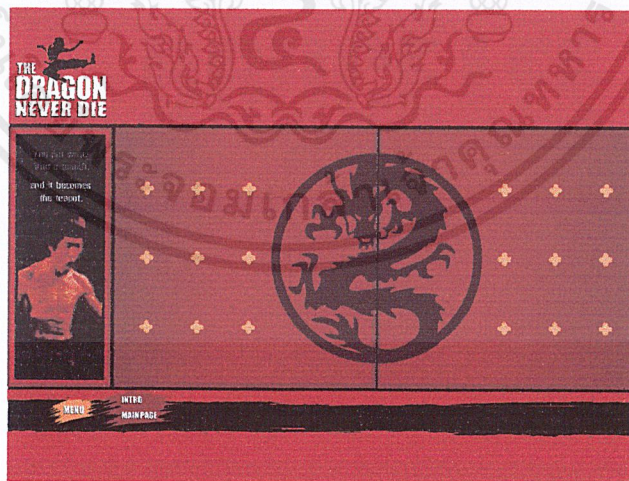
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบหน้าหลัก Mainpage

ได้แนวคิดมาจากสำนักฝึกฝนศิลปะป้องกันตัว ซึ่งได้นำประตูลำโพงมาใช้เพื่อที่จะได้เปิด-ปิดหลักจากคลิกปุ่มเพื่อเข้าสู่ห้องต่างๆ ใช้สีแดง-ดำเป็นหลักเพื่อให้ตัดกันอย่างชัดเจน ให้ความรู้สึกถึงการต่อสู้ และแสดงความเป็นเอเชียแบบจีนได้ง่าย รวมทั้งได้นำลายกราฟฟิคอื่นๆมาประกอบเพื่อเสริมรายละเอียดให้ดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 4.5 การออกแบบหน้าหลักในช่วงแรก



ภาพที่ 4.6 หน้าหลัก Mainpage แบบสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบตรามังกร

เพื่อเสนอภาพพจน์ความเป็นนักสู้ของบรูซ ลี จึงใช้ลายมังกรซึ่งตัดทอนรายละเอียดลง ให้เหลือเพียงแต่รูปร่าง โดยจับเอาจังหวะของรูปร่างของมังกรในลีลาต่างๆ กัน เพื่อหาแบบที่ลงตัวที่สุด



ภาพที่ 4.7 แบบร่างตรามังกรในช่วงแรก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.8 ตรามังกรแบบสมบูรณ์

การออกแบบลายกราฟิกอื่นๆ

เพื่อเสริมให้เว็บไซต์สมบูรณ์ การนำลวดลายกราฟิกต่างๆ มาใช้ต้องคำนึงถึงความเหมาะสมให้มากที่สุด เมื่อนำไปจัดวางบนหน้าเพจจะต้องเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน สามารถทำงานร่วมกับตัวอักษรและภาพได้อย่างสมบูรณ์ การใช้กราฟิกจะต้องพิจารณาว่าเว็บไซต์ที่สร้างขึ้นมามีคอนเซ็ปต์อะไร และจะสามารถนำกราฟิกแบบไหนไปประกอบได้บ้าง ซึ่งสิ่งที่จะต้องคำนึงคือสีสันและการนำไปวางบนแบ็คกราวด์ต่างๆ ด้วย เพราะสีสันของพื้นหลังต่างๆ นี้มีผลต่อการมองเห็น



ภาพ 4.9 ลายกราฟิกต่างๆ

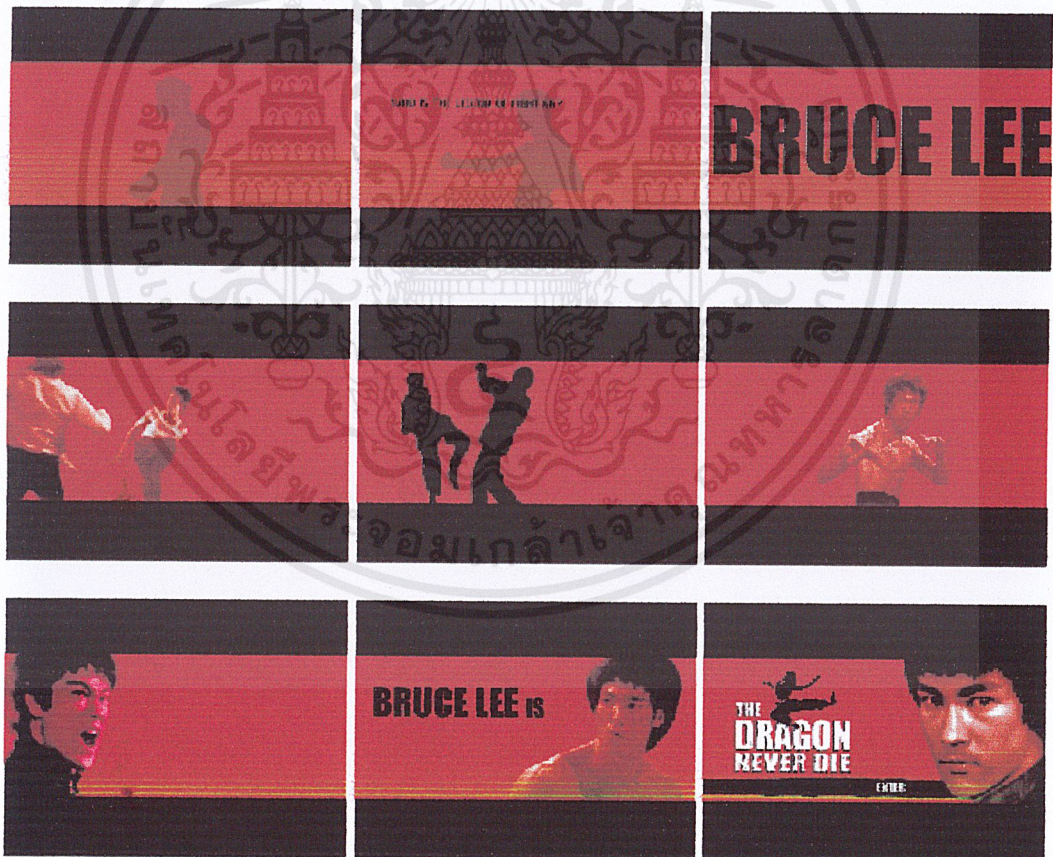
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ผลงานจริง

Intro

ช่วง Intro จะเป็นการแนะนำก่อนจะเข้าสู่หน้า Mainpage ซึ่งเป็นอนิเมชั่นเปิดตัวด้วยเงาของบรูซ ลี ขณะอบอุ่นร่างกาย จากนั้นก็จะเข้าสู่ภาพการต่อสู้ในลีลาและท่าทางต่างๆ สลับกันไป ในส่วนนี้จะเน้นการตัดต่อภาพที่รวดเร็ว เพื่อเร้าให้เกิดความมั่นใจ สะใจ ก่อนจะจบลงด้วยการให้คลิกปุ่ม Enter เพื่อเข้าสู่หน้า Mainpage

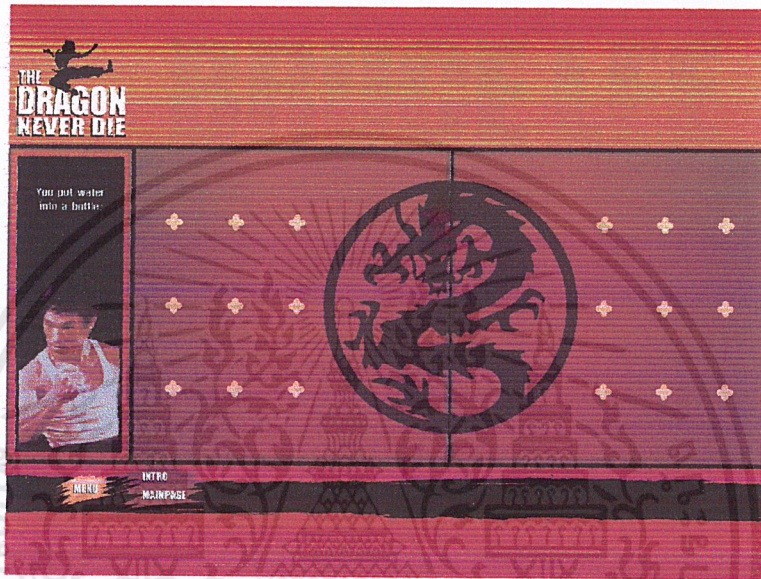


ภาพที่ 5.1 แสดงช่วง Intro

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Mainpage

Mainpage (หน้าหลัก) แบ่งออกเป็น 2 แบบ คือหน้าหลักที่แสดงแบนเนอร์ของเว็บ และหน้าหลักที่แสดงเมนู สำหรับหน้าหลักที่แสดงแบนเนอร์นั้นมีไว้เพื่อประชาสัมพันธ์เว็บไซต์ ส่วนนี้หยิบยกปรัชญาที่บรูซ ลี เคยกล่าวไว้มาใช้ประกอบกับภาพของบรูซ ในอาภักปกริยาต่างๆ



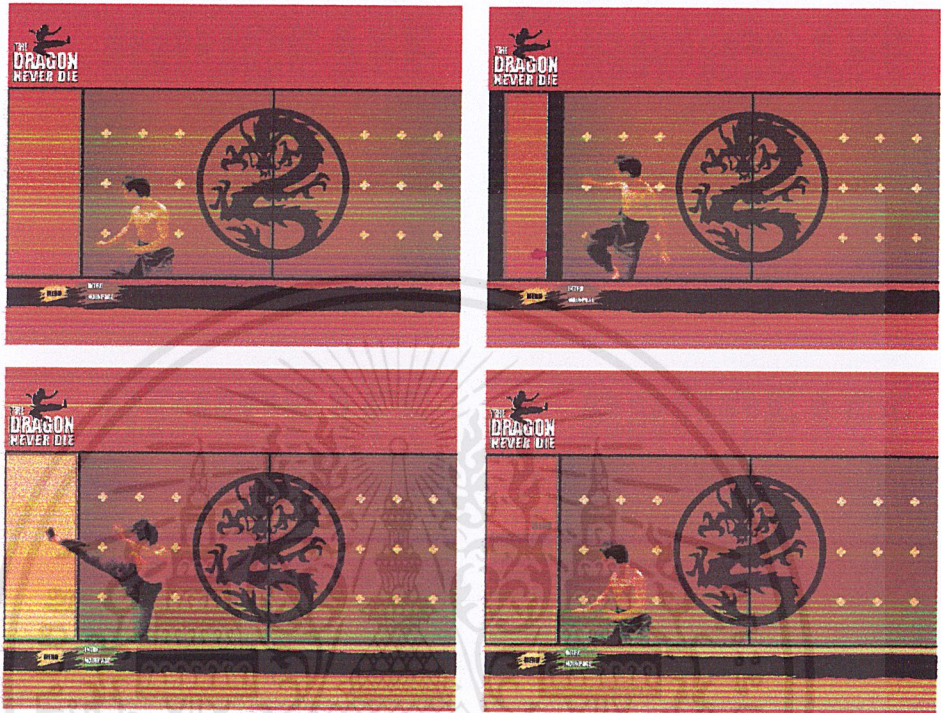
ภาพที่ 5.2 หน้าหลักที่แสดงแบนเนอร์ของเว็บไซต์



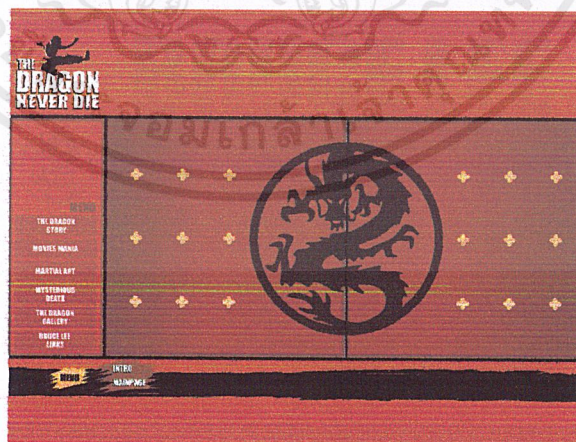
ภาพที่ 5.3 แบนเนอร์ของเว็บไซต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าหลักที่แสดงเมนูจะเกิดขึ้นหลังคลิกปุ่ม Menu ซึ่งบรูซ ลี จะออกมาเตะ پایแบนเนอร์ ซึ่ง پایจะพลิกกลับมาอีกด้านหนึ่งและปรากฏเมนูให้เลือกคลิกเพื่อเข้าสู่หน้าต่อไป



ภาพที่ 5.4 แสดงผลเมื่อกดปุ่ม Menu

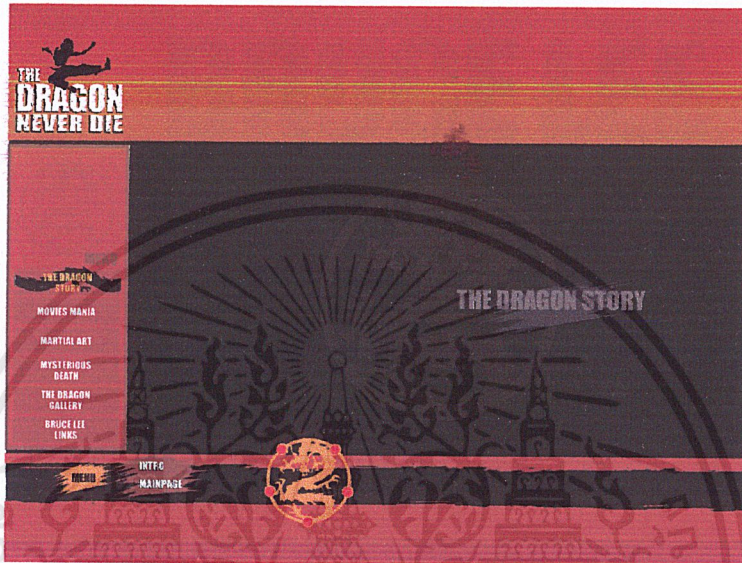


ภาพที่ 5.5 หน้าหลักที่แสดง Menu ของเว็บไซต์

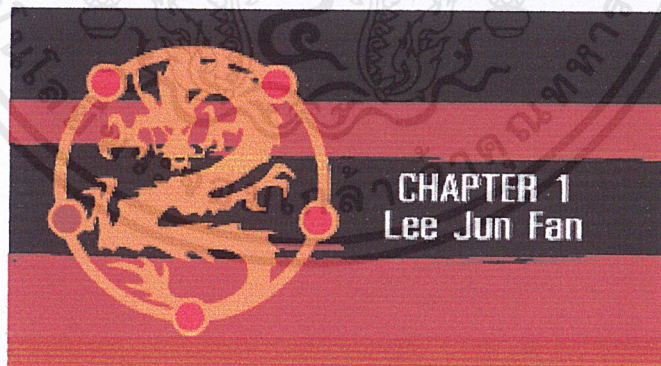
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

The Dragon story

เมื่อคลิกปุ่ม The Dragon Story ประตูก็จะเปิดออก พร้อมกับมีเมนู Chapter 5 ปุ่มให้เลือกคลิก ตอนที่ต้องการจะเปิดชม



ภาพที่ 5.6 หน้า The Dragon Story



ภาพที่ 5.7 เมนูปุ่ม Chapter

เมื่อนำเมาส์ไปวางตรงปุ่มเมนู Chapter ปุ่มใดปุ่มหนึ่ง ก็จะมีชื่อกำกับแสดงให้เห็นว่าเป็นเมนู Chapter ตอนใด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

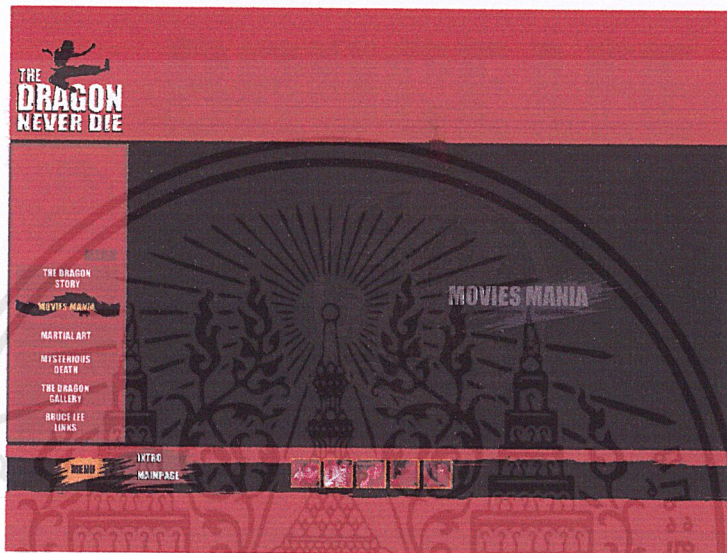


ภาพที่ 5.8 แสดงรายละเอียดหน้าจอต่าง ๆ ของเมนู The Dragon Story

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Movies Mania

เมื่อเข้าสู่หน้า Movies Mania ก็จะปรากฏปุ่มเมนู 5 ปุ่ม ให้เลือกที่ต้องการข้อมูลจากภาพยนตร์เรื่องไหน โดยสามารถรู้ได้ว่าปุ่มไหนคือเรื่องใดโดยการวางเมาส์ตรงปุ่มที่ต้องการ ปุ่มนั้นก็จะเป็นภาพของบรูซ ลี จากภาพยนตร์เรื่องนั้นและมีชื่อเรื่องกำกับ



ภาพที่ 5.9 หน้า Movie Mania



ภาพที่ 5.10 แสดงผลลัพธ์เมื่อนำเมาส์วางบนปุ่ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อคลิกปุ่มก็จะเข้าสู่หน้าเพจซึ่งนำเสนอข้อมูลของภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ ซึ่งมีภาพของบรูซ ลี จากภาพยนตร์ในแต่ละเรื่องมาประกอบ



ภาพที่ 5.11 แสดงรายละเอียดหน้าเพจต่างๆ ของเมนู Movie Mania

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Martial Art

ใช้ภาพของบรูซ ลีที่แสดงท่าทางต่างๆ มาใช้ใช้เป็นลูกเล่นในการเปิดป้ายข้อมูลสำหรับอ่าน



ภาพที่ 5.12 แสดงรายละเอียดของหน้า Martial Art

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Mysterious Death

ใช้ภาพของบรูซ ลี ขณะแสดงท่วงท่าที่ให้ความรู้สึกพิศวง ลึกลับ เพื่อมาเสริมบรรยากาศให้สัมพันธ์กับเนื้อหาที่น่าเสนอ ซึ่งทำเป็น Movie Crip ให้เคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา

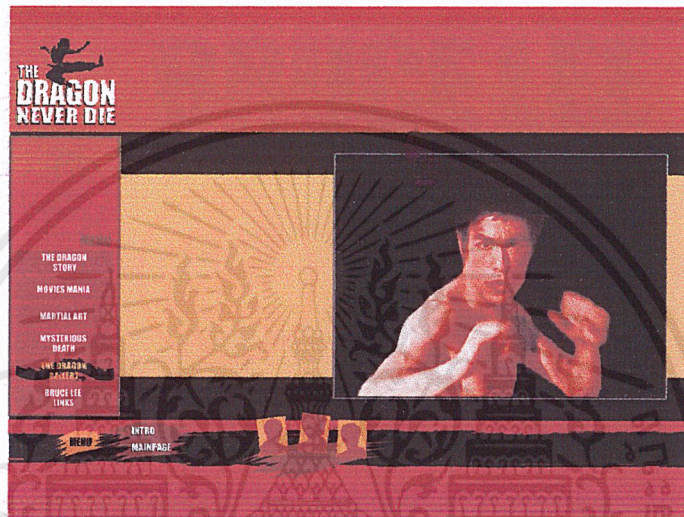


ภาพที่ 5.13 แสดงรายละเอียดของหน้า Mysterious Death

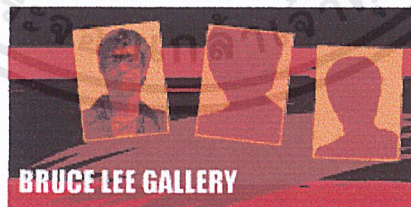
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

The Dragon Gallery

เมื่อเข้าสู่หน้า The Dragon Gallery จะปรากฏหน้าจอแสดงผลงานซึ่งมีรูปบรูซ ลีกำลังเตะนฟุตบอลซึ่งทำเป็น Movie Crip และปรากฏเมนูเพิ่มเติม 3 ปุ่ม ซึ่งแยกเป็นแกลเลอรี่ต่างๆ เมื่อวางเมาส์ตรงปุ่มใดปุ่มหนึ่งก็จะปรากฏชื่อของเมื่อนั้น ๆ และปรากฏภาพของบรูซ ลี ซึ่งสามารถสืบสารได้เข้าใจว่าเป็นแกลเลอรี่อะไร



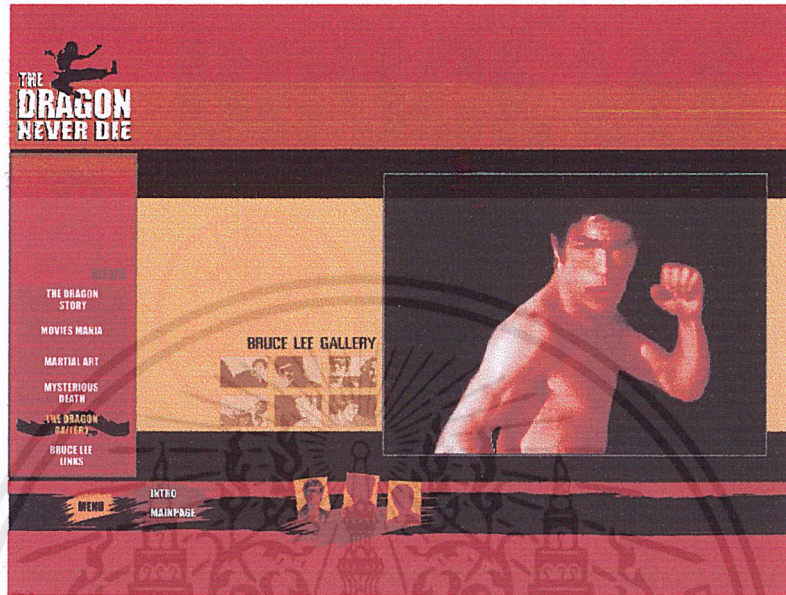
ภาพที่ 5.14 หน้า The Dragon Gallery



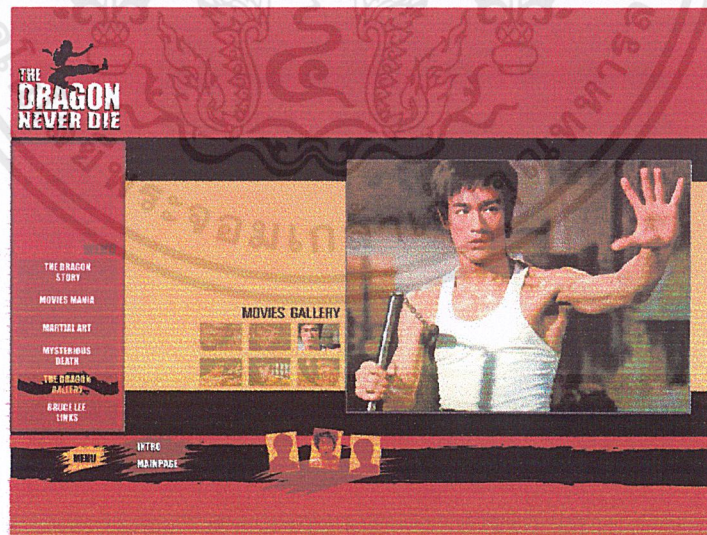
ภาพที่ 5.15 ปุ่ม Bruce Lee Gallery

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อคลิกเลือกแกลเลอรีที่ต้องการแล้วก็จะปรากฏภาพให้เลือกคลิกว่าต้องการที่จะเปิดดูภาพใด และเมื่อคลิกภาพที่ต้องการ บรูซ ลี ก็จะตะมาที่หน้าจอแสดงงานและจะปรากฏรูปที่เราเลือกไว้



ภาพที่ 5.16 แสดงรายละเอียดของหน้า The dragon Gallery



ภาพที่ 5.17 แสดงรูปที่เปิดขึ้นมาหลังจากคลิก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Bruce Lee Links

ได้ดูการเล่น โดยการให้บรูซ ลี ดันประตูให้เปิดออก และมีป้ายสี่เหลี่ยมกระเด็นออกมาซึ่งมีปรากฏ รายชื่อของเว็บต่างๆ ให้เลือกเพื่อเชื่อมต่อ ไปยังเว็บไซต์นั้นๆ ที่ต้องการ



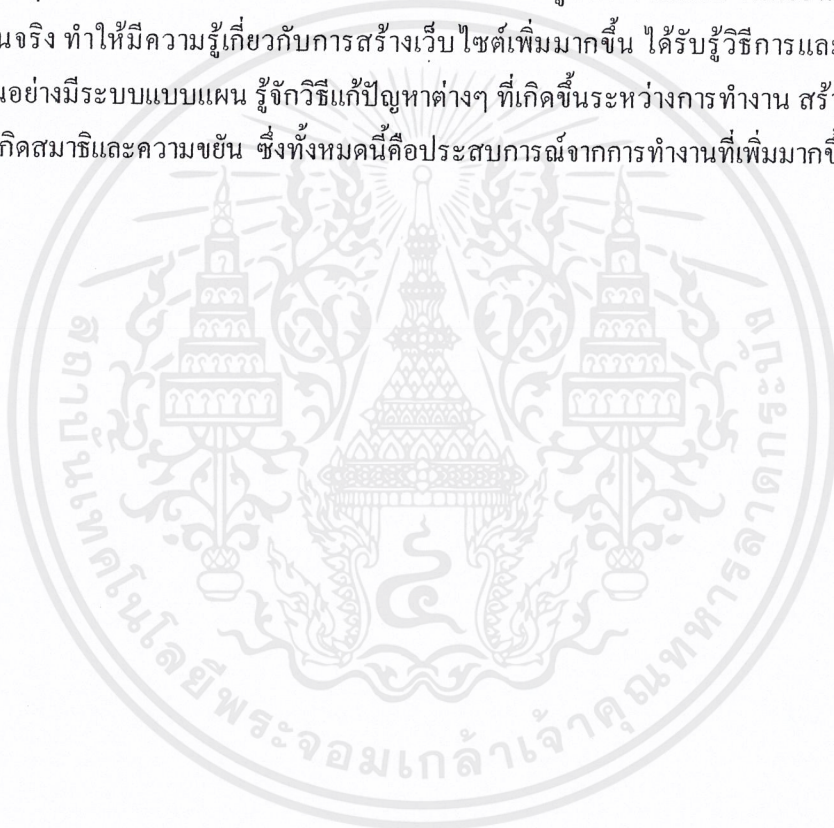
ภาพที่ 5.18 แสดงรายละเอียดของหน้า Bruce lee links

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทสรุปและคำแนะนำ

การเลือกทำศิลปนิพนธ์ ควรเลือกในหัวข้อที่ตัวเองชอบ และมีความสนใจ จะเอื้อประโยชน์ให้การทำงานมีความราบรื่นมากยิ่งขึ้น การทำเว็บไซต์เป็นสิ่งที่ต้องใช้ความรู้ความสามารถ และความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างของโปรแกรมที่ใช้พอสมควร ผู้คิดจะเริ่มทำเว็บไซต์ควรจะศึกษาการสร้างเว็บไซต์ให้ดีเสียก่อน เพื่อที่จะไม่ต้องประสบปัญหาในการทำงาน

จากทุกขั้นตอนของการทำงาน เริ่มตั้งแต่การค้นหาข้อมูล การออกแบบ จนกระทั่งเสร็จสิ้นเป็นผลงานจริง ทำให้มีความรู้เกี่ยวกับการสร้างเว็บไซต์เพิ่มมากขึ้น ได้รับรู้วิธีการและขั้นตอนการทำงานอย่างมีระบบแบบแผน รู้จักวิธีแก้ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงาน สร้างความรับผิดชอบ เกิดสมาธิและความขยัน ซึ่งทั้งหมดนี้คือประสบการณ์จากการทำงานที่เพิ่มมากขึ้น



บรรณานุกรม

- ยุทธชัย รุจิรวิมล. คู่มือการใช้งาน Flash MX ฉบับสมบูรณ์. ชักเชส มีเดีย 2545.
- Bruce lee The Legend. (วีดีโอซีดี). กรุงเทพฯ. ยูไนเต็คโอมเอ็นเตอร์เทนเมนท์.2546.
- The Big Boss. (วีดีโอซีดี). กรุงเทพฯ. ยูไนเต็คโอมเอ็นเตอร์เทนเมนท์.2545.
- The Chinese Connection. (วีดีโอซีดี). กรุงเทพฯ. ยูไนเต็คโอมเอ็นเตอร์เทนเมนท์.2545.
- The Way of the Dragon. (วีดีโอซีดี). กรุงเทพฯ. ยูไนเต็คโอมเอ็นเตอร์เทนเมนท์.2546.
- Enter the Dragon. (วีดีโอซีดี). กรุงเทพฯ. ยูไนเต็คโอมเอ็นเตอร์เทนเมนท์.2546.
- Games of Death. (วีดีโอซีดี). กรุงเทพฯ. ยูไนเต็คโอมเอ็นเตอร์เทนเมนท์.2546.
- Jeet Kune Do .www.siamfighter.com.มีนาคม2544.
- องค์ประกอบของเว็บไซต์ที่ดี.www.krumontree.com.มีนาคม 2547.

ประวัติผู้เขียน

นาย จุมพฏ สติรนนท์

เกิดวันที่ 14 มีนาคม 2526

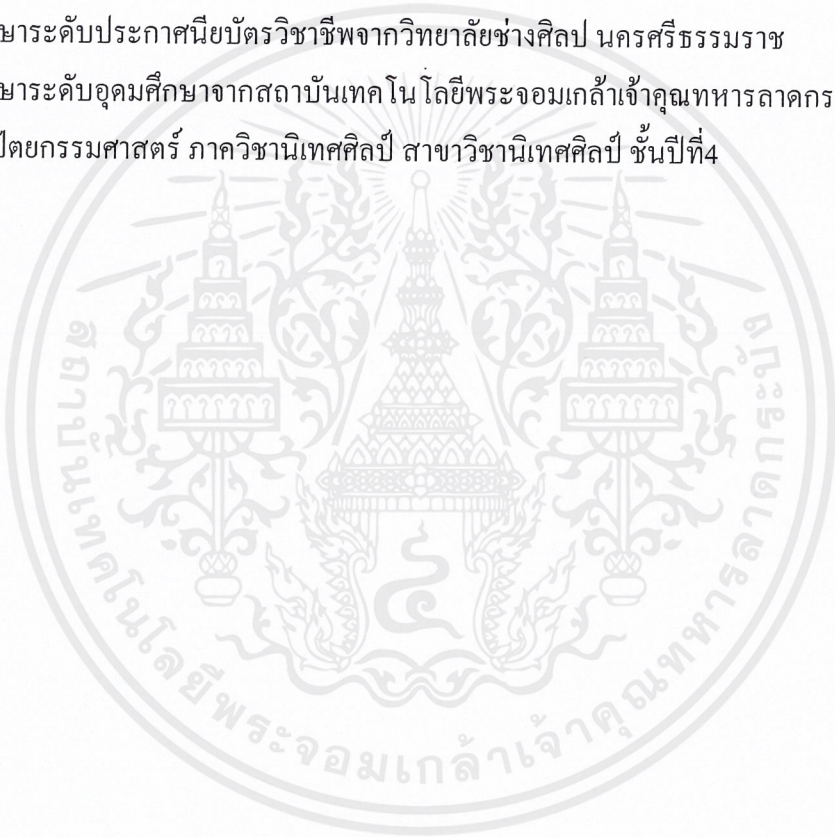
85/2 ต.บางกุ่ม อ. ห้วยยอด จ. ตรัง 92210

จบการศึกษาระดับประถมศึกษาจากโรงเรียนทิพย์รัตน์วิทยา

จบการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพจากวิทยาลัยช่างศิลป์ นครศรีธรรมราช

จบการศึกษาระดับอุดมศึกษาจากสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชานิเทศศิลป์ สาขาวิชานิเทศศิลป์ ชั้นปีที่ 4



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้